

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 301
09/17 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

09
4 397178 706992

EDITORIAL

Von Pharaonen, Balrogs und Regime-Gegnern



Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Wenn man innerhalb von drei Ausgaben gleich zwei Jubiläen feiert, dann ist es gar nicht so leicht, bei der Ausgabe dazwischen ein vergleichbares Niveau, was Inhalte und Ausstattung angeht, zu erreichen. Wenn ihr euch diese PC Games genau anschaut, dann lässt das nur einen Schluss zu: Wir haben es geschafft, und das obwohl wir das erste Mal seit Jahren die Berichterstattung von der Gamescom nicht im Heft haben, weil die Messe diesmal ärgerlicherweise später stattfindet.

Viele der wichtigeren Themen der Veranstaltung findet ihr aber dennoch in dieser Ausgabe, weil uns Hersteller wie Bethesda (*Wolfenstein 2: The New Colossus*), Warner (*Mittelerde: Schatten des Krieges*) oder Ubisoft (Titelstory zu *Assassin's Creed: Origins*) die Möglichkeit gegeben haben, die genannten Titel vorab schon ausführlich zu spielen. Was es sonst über die Messe zu berichten gab, findet ihr wie gewohnt auf pcgames.de.

Neben vielen guten Vorschau-Themen, die wir euch auf mehr als 40 Seiten präsentieren, findet ihr in dieser PC Games viele spannende Tests. Wir haben *Starcraft Remastered* unter die Lupe genommen, *XCOM 2: War of the Chosen* unter großem Zeitdruck ins Heft gepackt und uns ausführlich mit dem Überraschungs-Hit *Hellblade: Senua's Sacrifice* auseinandergesetzt. Darüber hinaus haben wir noch Tests zu *Agents of Mayhem, F1 2017, Sudden Strike 4, Die Säulen der Erde, Pyre, Sundered* und *Tacoma* für euch.

Thematisch abgerundet wird diese Ausgabe durch ein paar coole Specials: Wir stellen euch vergessene Spiele, also solche, die leider nie erschienen sind, vor und geben einen Einblick in die Arbeit der neuseeländischen Film-Special-Effects-Schmiede Weta (unter anderem für *Herr der Ringe, Der Hobbit* und *Ghost in the Shell* verantwortlich). Dazu kommt noch ein umfangreicher Hardware-Bereich mit einem Report zum kontroversen Thema Mining von Krypto-Währungen sowie eine Marktübersicht zu Gaming-Stühlen.

Diese Ausgabe zieren zwar nicht vier Vollversionen wie die Nummer 300, die beiden (nur in der Extended-Edition) auf DVD enthaltenen Spiele müssen sich in Sachen Qualität aber keineswegs verstecken. *The Whispered World* ist der brillante Vorgänger zum kürzlich erschienenen Adventure *Silence* und *In Between* ein echtes Indie-Juwel, das man unbedingt gespielt haben sollte.

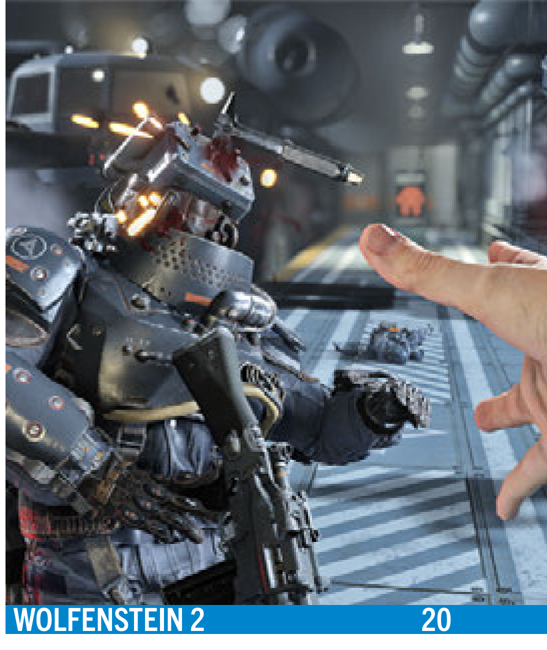
Noch besser wird es dann im kommenden Heft. Ihr dürft jetzt schon gespannt sein, welche tollen Geschichten wir für die 25-Jahre-Ausgabe der PC Games vorbereitet haben. Bis dahin wünschen wir euch viel Spaß mit dieser Ausgabe des dienstältesten und besten PC-Spielemagazins Deutschlands.

Wolfgang und das PC-Games-Team

INHALT 09/2017



ASSASSIN'S CREED: ORIGINS 12



WOLFENSTEIN 2 20

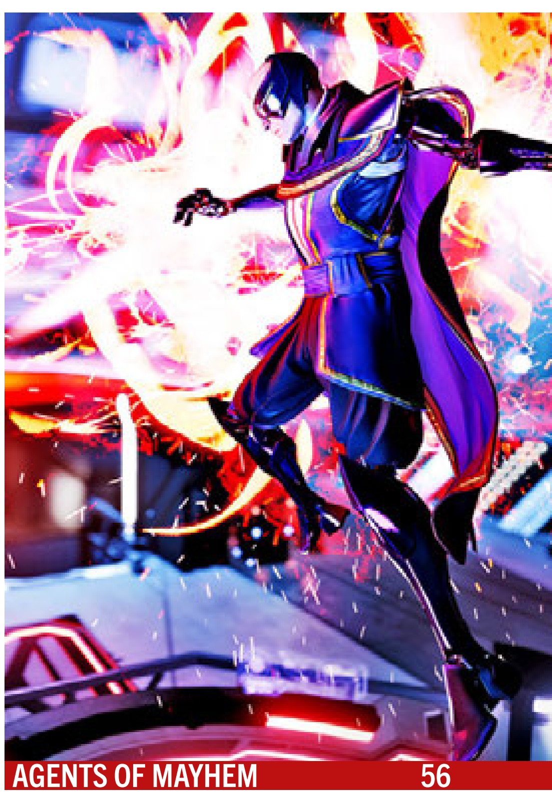
AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED



AGENTS OF MAYHEM 56

SERVICE


WIE VERTEIDIGST DU
DEIN SCHIFF GEGEN
DIGITALE
ANGRIFFSWELLEN?
Jetzt auf eine von über 850 militärischen oder zivilen Stellen bewerben.
Entwickle mit uns die Bundeswehr der Zukunft:
ALS ADMIN (M/W)
Mach, was wirklich zählt: bundeswehrkarriere.de
PROJEKT
DIGITALE
KRÄFTE
Bundeswehr

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD

THE WHISPERED WORLD

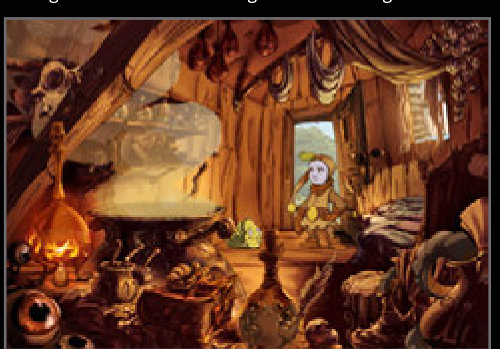
In *The Whispered World* spielt ihr den jungen Clown Sadwick, der mit dem Wanderzirkus der Familie und seiner Haustier-Raupe Spot durch eine malerische Fantasy-Welt reist. Allerdings ist Sadwick kein typischer Clown: Statt heiter und lustig ist er zutiefst melancholisch und würde am liebsten seinem Zirkus-Alltag entfliehen. In seinen immer wiederkehrenden Alpträumen wird er zudem von einem blauen kugelförmigen Wesen verfolgt, während die Welt um ihn herum zusammenbricht. Als er eine Weise wegen der Vision befragt, bestätigt diese ihm, dass die Welt dem Untergang geweiht und Sadwick der Grund dafür ist. Der kleine Clown macht sich daraufhin auf, der Prophezeiung entgegenzutreten und das Ende der Welt doch noch zu verhindern …
Die größte Stärke des Daedalic-Adventures ist neben der wunderschönen Grafik die bittersüße, teilweise fast zynische, melancholische Atmosphäre. Daher heimste der Titel bei Erscheinen im August 2009 auch eine sehr gute 85er-Wertung bei uns ein.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Für die Installation ist eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet Steam automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key einzugeben. Habt ihr dies getan, startet direkt die Installation von der Disk. Wahlweise könnt ihr euren Key auch direkt über Steam eingeben und das komplette Spiel herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Win XP, Dual Core mit 2 GHz/Single Core mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, OpenGL 2.0 kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM
Empfohlen: Win Vista, 7, 8 oder höher, Dual Core mit 2 GHz/Single Core mit 2,5 GHz, 2 GB RAM, OpenGL 2.0 kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM







IN BETWEEN

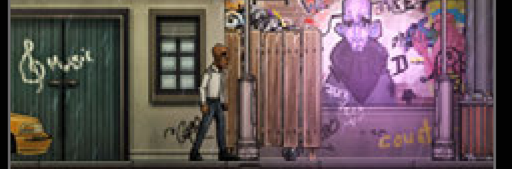
In Between ist ein äußerst atmosphärischer, unter anderem mit dem Deutschen Computerspielpreis ausgezeichneter Platformer, bei dem ihr durch die Manipulation der Schwerkraft knifflige Rätsel lösen müsst. Die Story spielt dabei im Kopf eines Mannes, der von einem schweren Schicksalsschlag getroffen wurde. Zusammen rätselt ihr euch durch seine Gedankenwelt, in der die Gesetze der Physik keine Rolle mehr spielen. Thematisch schneidet das Spiel dabei ernste Themen wie die Auseinandersetzung mit der Sterblichkeit und der Verarbeitung des bevorstehenden Todes an, was auch durch die künstlerisch wertvolle grafische und akustische Untermalung noch einmal betont wird.

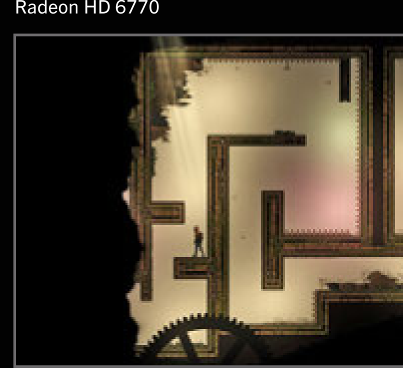
INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Bei der auf unserer DVD enthaltenen Version von *In Between* handelt es sich um eine DRM-freie Version, die über keinerlei Kopierschutz verfügt und auch zeitlich nicht begrenzt ist.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7, 8 oder höher, Intel Core 2 Duo E4500 mit 2.2GHz oder AMD Athlon 64 X2 5600+ mit 2.8 GHz, 2 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 1 GB RAM
Empfohlen: Windows 7, 8 oder höher, Intel Core i5 2300 oder AMD FX6120, 4 GB RAM, GeForce GTX 550 Ti oder Radeon HD 6770





DVD 1

VOLLVERSION
- The Whispered World
- In Between

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (VORSCHAU)
- Dauntless
- Destiny 2 – Beta-Eindrücke
- Die Gilde 3
- Mittelerde: Schatten des Krieges
- Past Cur
- Star Citizen 3
- Wild West Online
- Wolfenstein 2: The New Colossus

VIDEOS (SPECIAL)
- Die Säulen der Erde – Let's play
- Star Wars: Battlefront 2 – Vergleich zum Vorgänger
- Sudden Strike 4 – Sneak Peek

DVD 2

VIDEOS (VORSCHAU)
- Life is Strange: Before the Storm
- XCOM 2: War of the Chosen – Neue Gegner und Verbündete
- XCOM 2: War of the Chosen – Inspiriert von Mittelerde: Mordors Schatten
- XCOM 2: War of the Chosen – Durchdachte Neuerungen

VIDEOS (SPECIAL)
- Aven Colony – Let's play
- Fortnite – Angespielt
- Hellblade: Senua's Sacrifice – Bosskampf gegen Surt
- Hellblade: Senua's Sacrifice – Gameplay-Szenen
- Last Man Standing – Angespielt
- PES 2018 – Online-Beta im Let's play
- Souls-Likes: 5 bereits erhältliche Alternativen zu Dark Souls
- Souls-Likes: 5 kommende Alternativen zu Dark Souls
- TESO: Morrowind – Erfolgreich Gold farmen



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *The Whispered World* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

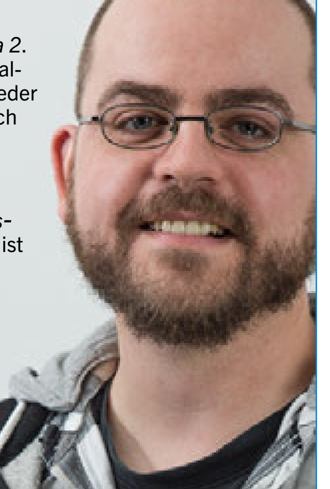
WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Hat:
Im Urlaub erschreckend wenig gezockt. Ist auch schwierig, wenn man die meiste Zeit am Strand rumlungert oder im Pool chillt. Ein bisschen *Zelda* und etwas länger *Aven Colony*. War sehr erholsam, jetzt darf aber so langsam der heiße Spieleherbst losgehen.

Freut sich besonders auf:
Wolfenstein 2: The New Colossus, Destiny 2, Age of Empires: Definitive Edition, Assassin's Creed: Origins und *Pro Evolution Soccer 2018*. Huch, *Star Wars: Battefront 2* fast vergessen!

Ärgert sich:
Dass er es dieses Jahr nicht geschafft hat, auch nur ein einziges Festival zu besuchen.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Pflegt Rituale:
In diesem Fall mein jährliches zu *Dota 2*. Angefixt vom International wird's installiert ... und nach drei Bot-Matches wieder deinstalliert. Manche Spiele schaue ich lieber, als sie zu spielen.

Lernt zu schätzen:
All die Komfortfunktionen von *Starcraft 2* sehe ich dank *Starcraft Remastered* in einem ganz neuen Licht. Das ist mir nämlich deutlich zu oldschool.

Spielt derzeit:
Fortnite, *Pyre* und *Hellblade*

Muss sich bremsen:
Ansonsten kaufe ich im September mit der *Metroid*-Sonderedition nämlich meinen dritten Nintendo 3DS.

SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print

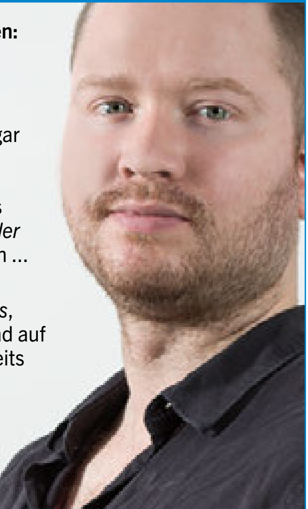
Spielt:
Neben den Dauerbrennern *WoW* und *Overwatch* aktuell *Nioh* – und stellt sich nach jahrelanger *Souls*-Abstinenz gar nicht mal so dämlich an.

Hört gerade:
The Haunted – Strength in Numbers; *Paradise Lost – Medusa*

Hörte gerade:
The Dillinger Escape Plan auf ihrer Abschiedstournee – eine Schande, dass sich diese großartige Band auflöst.

Schaut gerade:
Game of Thrones: Staffel 7. Mein Tipp fürs Finale: Jon Snow und Walter White stellen sich als Team Snow White den White Walkern um ihren König Johnny Walker entgegen.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



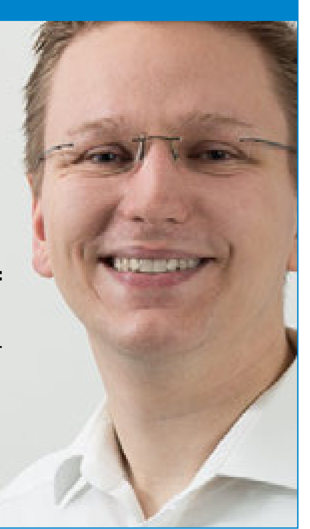
Überlässt die Gamescom seinen Kollegen:
Und verabschiedet sich lieber für zwei Wochen in den Familienurlaub.

Ist endgültig wieder im Serienfieber:
The Leftovers, *Preacher*, *Twin Peaks*. Sogar *Game of Thrones* (hat mich früher oft genervt) gefällt mir derzeit ausgezeichnet! Dafür habe ich im Kino wirklich alles verpasst: *Spider-Man*, *Dunkirk* und *Wonder Woman* sehe ich erst in ein paar Monaten ...

Freut sich auf:
Den Release von *Metroid: Samus Returns*, den Kinostart von *Blade Runner 2049* und auf den Tag, an dem er endlich mal sein bereits gekauftes *Horizon* für PS4 auspackt.

Zuletzt durchgespielt:
Sundered, *Batman: The Enemy Within*, *Cave Story+* (Switch), dazu *Hellblade* und viel *Heroes of the Storm*.

PETER BATHGE
Redakteur



Wundert sich:
Was für seltsame Presskits manche Hersteller doch rausschicken! Gerade erst kam in der Redaktion ein Mini-Projektor mit angeschlossener Powerbank an, der in einem auf die Wand geworfenen Video ein neues Indie-Rennspiel bewarb. Das ist definitiv kreativer als eine simple E-Mail!

Bereitet sich mental und körperlich vor:
Auf die große Spielewelle im Herbst. Nach aktuellen Planungen hat er bis Jahresende noch 15 Titel auf allen Plattformen durchzuspielen. Los geht es auf der PS4 mit *Uncharted: Lost Legacy*.

Gratuliert zur Hochzeit:
Kollege Viktor Eippert, einst geschätzter Mit-Volontär, heute Chef der Schwesternzeitschrift N-ZONE.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Ist dieses Jahr wieder:
Auf der Gamescom in Köln. Nach einem Pausenjahr freue ich mich auf die vielen Termine und natürlich vor allem auf den Lesertreff.

Freut sich:
Auf den vielversprechenden Spieleherbst 2017. Sowohl meine Open-World- als auch Shooter-Bedürfnisse dürften mit Titeln wie *Assassin's Creed: Origins* oder *Star Wars: Battlefront 2* dieses Jahr gestillt werden.

War begeistert:
Von *Dunkirk*. Während *Interstellar* und *Inception* mir nur gut gefallen haben, ist Nolans neuer Film meines Erachtens auf Augenhöhe mit *Prestige* – und das will was heißen!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Hat zuletzt durchgespielt:
Darksiders 2, *Diablo 3: Totenbeschwörer*, *Batman: The Enemy Within* (Episode 1), *Hellblade: Senua's Sacrifice* und noch einmal *Horizon: Zero Dawn* (PS4) auf Ultraschwer im NewGame+

Spielt derzeit:
Cities: Skylines, *Fortnite* und mal wieder *The Witcher 3*

Ist gespannt:
Ob die Gamescom in diesem Jahr wieder nur eine Resteverwertung der E3 wird oder vielleicht doch etwas mehr an neuen Informationen zu bieten hat. Gerade im letzten Jahr war das doch etwas enttäuschend.

Verfolgt:
Den Trubel jedoch entspannt aus dem Hauptquartier in Fürth.

MATTHIAS HARTMANN
Social Media Manager



Spielt gerade:
Dota 2 (ein Muss zum International 2017 – allein um die abgeschauten Pro-Strategien in den Sand zu setzen), *Starcraft Remastered*, *Age of Empires*, *PUBG*

Schwimmt momentan:
Entspannt auf der Retrowelle, mit *Starcraft Remastered* und *Age of Empires*. Besonders die Rückkehr zu Blizzards Raumschlachten-Epos weckt Erinnerungen an viele heiße LAN-Gefechte vergangener Tage.

Ist heiß auf:
Die volle Dosis Gaming-Wahnsinn bei der Gamescom 2017. Zocken, Messestände abklappern, E-Sport und das eine oder andere Schwätzchen mit den Spielemachern – die Vorfreude ist groß!

KATHARINA REUSS
Redakteurin

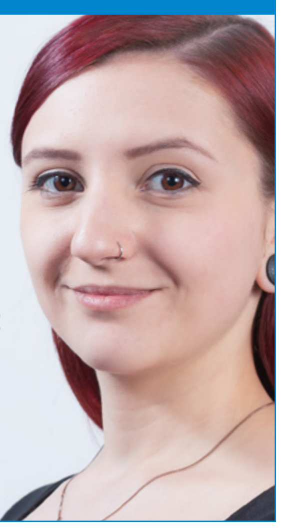


Vermisst:
Sitznachbarn Matti, der dann Urlaub hat, wenn ich keinen habe, und dann noch krank wird.

Spielt gerade:
Sunless Sea. Ist vor zwei Jahren an mir vorbeigegangen. Schade, denn bis jetzt gefällt es mir ziemlich gut. Ab Ende August steht dann auch schon die Early-Access-Fassung der Fortsetzung in den Startlöchern: *Sunless Skies*. Ich freu mich ziemlich drauf.

Sorgt sich:
Um die Glatzenamsel, die in der Nähe des Firmenparkplatzes lebt und die ich schon eine Weile nicht mehr gesehen habe. Die Arme leidet unter Stockmauser. Ich halte euch auf dem Laufenden!

PAULA SPRÖDEFELD
Volontärin



Freut sich, dass:
Sie aus dem kurzen Familien-„Urlaub" wieder da ist. Hatte schon einen Grund, warum ich ausgezogen bin ...

Freut sich auf:
Summerbreeze! Endlich ist es so weit! Wenn ihr das hier lest, trinke ich gerade sehr viel Bier!

Freut sich auch auf:
Ihre erste Gamescom gemeinsam mit den Kollegen. Stressig wird's auf jeden Fall, aber bestimmt auch sehr interessant! Yay.

Freut sich aber vor allem auf:
Die Zeit nach der Gamescom, wenn alles wieder ein bisschen entspannter ist. Der August ist nur so vollgepackt mit Stress, aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaahhhhh!!!!!111einself

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Freut sich:
Auf die Gamescom natürlich. Viele verschiedene Spiele anzocken, mit Entwicklern quatschen, mit Freunden sowie Kollegen aus der Branche eine stressige, aber auch gute Zeit haben und der Lesertreff wird bestimmt auch wieder lustig.

Freut sich noch mehr:
Auf den direkt nach der Gamescom anstehenden Urlaub. Die Akkus müssen dringend mal wieder aufgeladen werden, schließlich beginnt die stressigste Phase des Jahres für gewöhnlich ab Mitte September.

Spielt im Urlaub:
Wahrscheinlich zum gefühlt hundertneunzigtausendsten Mal die *Tony Hawk*-Reihe auf der PS2.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Ist diesmal nicht:
Auf der Gamescom. Das war's schon!

Fragt sich:
Ob die Publisher und Entwickler sie diesmal nutzen, um vermehrt Neuankündigungen zu machen. Da gibt es kein wirkliches Muster – in manchen Jahren stehen auf einmal zig neue Spiele auf der Terminliste, in anderen fast keine.

Fliegt:
Anders als geplant doch nicht im September nach Japan, um dort seine Freundin zu besuchen, die dort gerade für ein paar Wochen auf Arbeitsreise ist. Leider hat sich niemand für die Kaninchen-Pflege gefunden.

Verbringt:
Dafür sein Strohwitwer-Dasein damit, noch häufiger als sonst klettern zu gehen. Blutige Finger, Baby, yay!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

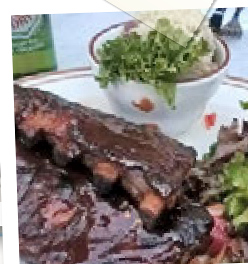
Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Auf in den Norden

Sommer, Sonne und Freibad – das klingt für viele unter uns einfach grandios. Nicht so für Matti, bei heissen Temperaturen (abseits der Sauna natürlich) sollen seine Schaltkreise nicht mehr richtig funktionieren. Umso glücklicher war unser Nordlicht, dass er für AC: Origins (Vorschau ab Seite 12) nach Kanada durfte, um dort mal so richtig zu chillen.







Gesucht & gefunden!

Meister Schütz machte eine Stippvisite in Frankfurt. Auf dem Plan stand Wolfenstein 2, das ihm den Bildern nach richtig gut gefallen hat.







Petri Heil!

Eigentlich sollte sich Lukas in Düsseldorf bei Ubisoft mit Far Cry 5 beschäftigen. Statt dessen gewann er aber einen Angelwettbewerb. Sollten wir uns da Gedanken machen? Nein, Österreicher sind halt so.



PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

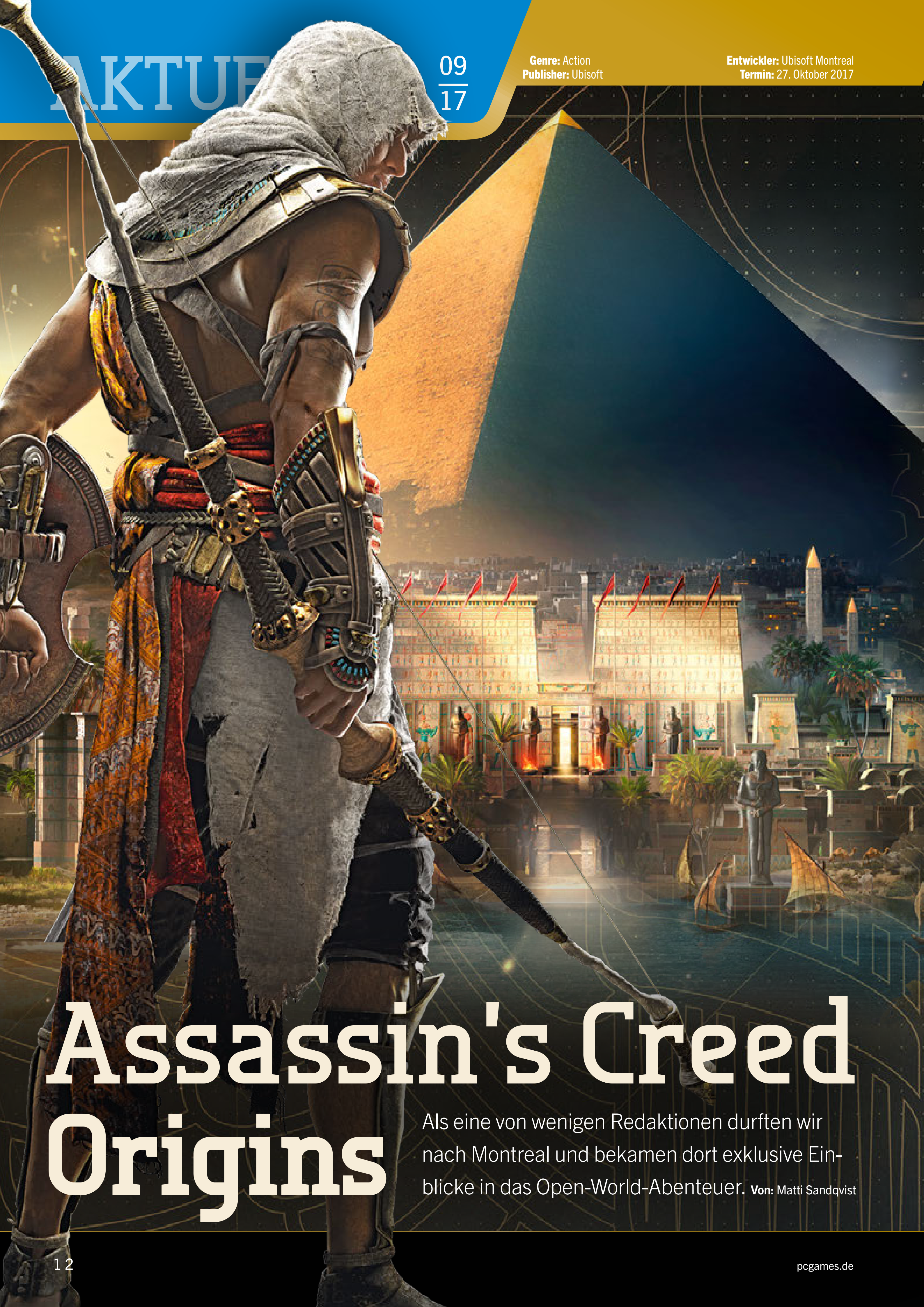
Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 380 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

Genre: Action
Publisher: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Termin: 27. Oktober 2017



Assassin's Creed Origins

Als eine von wenigen Redaktionen durften wir nach Montreal und bekamen dort exklusive Einblicke in das Open-World-Abenteuer. **Von:** Matti Sandqvist

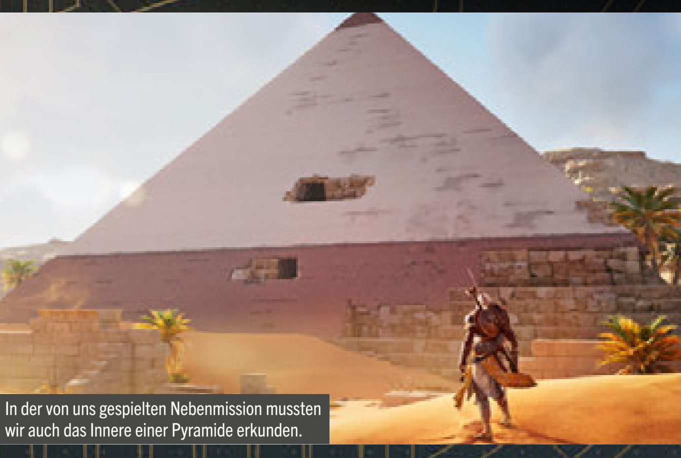
Dank der Umstellung auf ein Hitbox-Kampfsystem wirken die Schwertduelle deutlich realistischer als in den Vorgängern.

Eine Reise nach Kanada, die ist bei hitzigen Temperaturen – wie wir sie im August zumindest hier in Franken hatten – eine Wohltat. Wenn es aber dann dazu noch nach Montreal geht und dort ein Studio-Termin mit den leitenden Entwicklern von *Assassin's Creed: Origins* ansteht, könnte man davon sprechen, dass (Redakteurs)träume in Erfüllung gehen.

Nach einem Pausenjahr steht das Open-World-Abenteuer im antiken Ägypten ganz weit oben in der Wunschliste vieler Spieler – und ebenso beim Autor dieses Artikels. Das rührt nicht von ungefähr, denn der französische Publisher hat nicht nur mit dem spannenden und zugleich unverbrauchten Setting einen Glücksgriff getan, sondern hat auch mit dem verbesserten Kampfsystem, der unglaublich schönen und abwechslungsreichen Spielwelt und den vielversprechenden Rollenspiel-Anleihen viel in petto. Insgesamt merkte man schon beim ersten Anspieltermin auf der E3, dass die Entwickler die zusätzliche Zeit ausgenutzt haben und *Origins* zumindest auf den ersten Blick größer und abwechslungsreicher ausfällt als die Konkurrenztitel. Schlussendlich zählen natürlich die Theorie und die Zahlen nur wenig, wenn es um gelungene Open-World-Spiele geht. Schon deshalb fanden wir den Termin in Kanada äußerst spannend.

Weg von Schema F

Denn in Montreal durften wir uns nicht nur viele spannende Vorträge über das Kampfsystem, die riesige offene Spielwelt und ihre Geschichte oder die Rollenspielmechaniken anhören, sondern ebenso selbst ausprobieren, wie zum Beispiel die im Vergleich zu den Vorgängern stark überarbeitete Quest-Struktur funktioniert. Aus den letzten Teilen erinnert man sich ja eher noch an die oftmals aufwendig inszenierten Hauptmissionen, die Nebenaufgaben waren bis auf wenige Ausnahmen hingegen nach Schema F gebaut – und deren Inhalte oftmals nach wenigen Stunden gänzlich vergessen. So mussten wir uns etwa in *Assassin's Creed 4: Black Flag* auf die Suche nach Noten machen, damit unsere Piratenmannschaft immer wieder neue Shanty-Lieder vom Besten gab oder wahlweise bestimmte Inselfestungen sturmreif schießen oder uns auf die Jagd nach berüchtigten Freibeutern begeben. In anderen Teilen galt es hingegen bestimmte Personen zu verfolgen, Zitadellen zu erobern, (Kirchen-)türme zu erklimmen oder Rätsel in den Romulus-Höhlen zu meistern. Alleine durch die Anzahl der Aufgaben wurde unserer Meinung nach zwar genügend Abwechslung geboten, jedoch fehlte es den Nebenmissionen ein wenig an Dramaturgie – die grandiosen Leonardo-Aufträge aus *Assassin's Creed 2* und *Brotherhood* möchten


In der von uns gespielten Nebenmission mussten wir auch das Innere einer Pyramide erkunden.


Insgesamt gibt es 15 Gegnerarten in *Origins*. Alle kämpfen auf unterschiedliche Weise gegen uns.

„Die positive Resonanz der E3 hat uns viel Kraft gegeben."

PC Games: Seit wann arbeitest du an der *Assassin's Creed*-Reihe?
Ismail: *Assassin's Creed 4: Black Flag* war mein erstes Spiel der Reihe. Ich habe den Titel ebenfalls als Game Director verantwortet. Davor habe ich zwar an keinem Teil der Serie gearbeitet, war aber trotzdem ein Riesenfan der Reihe. Nach der Fertigstellung von *Black Flag* fingen wir direkt mit der Entwicklung von *AC: Origins* an. Das Kernteam von *Origins* formiert sich daher aus ehemaligen *Black Flag*-Entwicklern. Wir blieben eben zusammen und begannen darüber zu sprechen, was nun folgen soll. Dabei kamen wir schnell auf Ägypten als Setting … Und nun arbeiten wir schon seit vier Jahren an *Origins*. Entsprechend bin ich selbst seit rund sechs Jahren mit an Bord. Eigentlich eine lange Zeit für Branchenverhältnisse, aber im Vergleich zu den anderen des Kernteams bin ich sogar derjenige mit den wenigsten Dienstjahren – da gibt es Leute, die seit dem ersten Teil dabei sind.

PC Games: Anhand der vielen Neuerungen würden wir behaupten, dass *Assassins's Creed: Origins* einen riesigen Fortschritt für die Serie bedeutet – ähnlich wie der Sprung von Teil 1 zu 2. Wie kam es dazu?
Ismail: Als wir mit der Entwicklung von *Black Flag* fertig waren und mit *Origins* anfingen, wussten wir, dass das Spiel ungefähr im Zeitraum des 10-jährigen Serienjubiläums erscheinen würde. Wir waren der Meinung, dass wir schon deshalb fundamentale Veränderungen bringen müssten, sprich insgesamt die Reihe rundum modernisieren möchten. Wir wollten uns nochmals die Frage stellen, was Open-World-Spiele ausmacht. Außerdem hatten wir das Gefühl, dass die Zielgruppe sich weiterentwickelt hat und andere Ansprüche an Open-World-Spiele stellt. Zudem hat die Konkurrenz unglaublich gute Spiele herausgebracht. Schlussendlich haben wir den Anspruch, stets etwas Frisches herauszubringen. Daher war es seit dem Beginn der Entwicklung unser Ziel, die Serie grundlegend zu erneuern. Die Neuerungen sollten die Handlung, die Spielwelt und das Gameplay betreffen. Wie könnten wir zum Beispiel die Kämpfe interessanter machen? Ebenso stellten wir uns aber die Frage, was es bedeutet, einfach in der Spielwelt zu verweilen. Insgesamt machten wir zwei grundlegend unterschiedliche Spielertypen fest. Die einen lieben die Kämpfe und die anderen wollen Sammel- und Nebenmissionen erledigen. Die Aufteilung war sogar ungefähr 50:50 und wir dachten uns, dass beides immens wichtig für die Reihe ist. Mit *Assassin's Creed: Origins* wollen wir beide Spielertypen zufrieden stellen. So sollen etwa Missionsobjektive einen nie daran hindern, die Spielwelt frei zu entdecken. Wenn man zum Beispiel schnell einen anderen Auftrag erledigen möchte, weil man im richtigen Areal ist, sollte das reibungslos möglich sein. Auch die Story abseits des Handlungsstrangs wollten wir anderes rüberbringen. Dafür nutzen wir im neuen Teil die Nebenquests, die Hunderte kleiner Geschichten erzählen und so dem Spieler die Welt näherbringen. In den Quests trifft man mitunter auf abgedrehte Charaktere, die aber geschichtlich belegt sind. Die neue, verzweigtere und zugleich offenere Quest-Struktur erlaubt es uns, viele dieser Charaktere im Spiel zu haben. Das wäre früher nicht unbedingt möglich gewesen. Zusätzlich waren wir froh, dass wir mit der neuen Hardware auch in der Lage sind, Ägypten den Spielern so zu präsentieren, wie wir es uns auch vorgestellt haben. Eine so riesige Spielwelt mit so viel Leben zu füllen, ist von einer klugen KI abhängig.



Ashraf Ismail, Game Director bei Ubisoft Montreal

wir an dieser Stelle natürlich ausklammern. Genau das wollen die Entwickler von *Origins* nun ändern. Zum einen sollen die Nebenquests deutlich verzweigter ausfallen und zum anderen uns die Spielwelt und das alltägliche Leben zur Zeit Kleopatras durch schräge Charaktere oder abgedrehte Geschichten näher bringen. Oft dauern die zusätzlichen Aufträge eine knappe Stunde und führen uns durch die gesamte gigantische Spielwelt – sozusagen von Alexandria im Norden bis Memphis im Süden.

Die Gizeh-Kids

Die Hauptmissionen wiederum drehen sich um die Gründung des Assassinen-Ordens, den unser Haudegen Bayek eines Tages aus der Taufe heben wird. Diese werden natürlich noch stärker inszeniert und auch länger ausfallen als die Nebenquests. Doch die von uns gespielte, bei den Pyramiden von Gizeh angesiedelte Mission bot eine nette Handlung und sogar eine – wenn auch ein wenig vorhersehbare – Überraschung.

Als wir uns dem fünften Weltwunder auf unserem Kamel nähern, werden wir plötzlich hinterrücks von einem Unbekannten K.O. geschlagen. Erst viele Minuten später wachen wir auf und müssen feststellen, dass unser Hab und Gut spurlos verschwunden ist. Immerhin haben die Diebe aber nicht unsere Waffen gestohlen und außerdem hören wir einen Mann ganz in der Nähe ein ähnliches Schicksal beklagen. Nach einem kurzen Gespräch sind wir ein Stück weiser: Bei dem Mann handelt es sich um einen griechischen Kartographen, dessen Aufzeichnungen über das Gebiet um Gizeh dummerweise gestohlen wurden. Er wäre sehr dankbar, wenn wir auch seine Habseligkeiten wiederbeschaffen könnten. Einen ersten Hinweis gibt der gute Mann uns ebenfalls, in der Nähe einer Ruine sollen wir eventuell auf die Räuber treffen. Da können wir schlecht Nein sagen, zumal wir schon wegen unserer Goldstücke die fiesen Banditen dingfest machen wollen.



Feinde mit einem Speer haben zwar eine hohe Reichweite, sind aber zumeist auch ziemlich langsam.

Um es kurz zu machen: Wir wollten das Spielerlebnis von allen Seiten rundum erneuern und dafür brauchten wir eine Menge Zeit. Wenn *Assassin's Creed: Origins* erscheint, werden wir mehr als vier Jahre an dem Spiel gearbeitet haben.

PC Games: Wie sehr hat euch die zusätzliche Entwicklungszeit genützt?
Ismail: Wir brauchten ganz klar die Zeit, um ein so großes Open-World-Projekt mit so vielen Neuerungen vernünftig abzuschließen – das haben wir unseren Chefs auch erklärt. Außerdem waren das Entwickeln des Kampfsystems und vor allem dessen Optimierung sehr zeitintensiv. Ähnlich sieht es auch in puncto KI, der Spielwelt an sich und der Quest-Struktur aus. Wir waren wirklich froh, dass die Chefetage so verständnisvoll auf unsere Bitten um mehr Zeit reagiert hat.

PC Games: Wie war dein Gefühl vor der – wie es sich herausstellte – erfolgreichen E3? Warst du besorgt oder aufgeregt vor der allerersten Präsentation des Spiels?
Ismail: Es war ein unglaublich schönes Gefühl. Vor allem während der E3 fand ich es fantastisch, dass wir den Besuchern zeigen konnten, wie die überarbeiteten Kämpfe, Quests und die erneuerte Benutzeroberfläche funktionieren. Noch wichtiger war es uns aber, dass sie all das auch fühlen konnten! Klar war es im Vorfeld der E3 sehr stressig, wir wollten den Spielern ja eine spielbare Demo von einer ganzen Stunde in die Hände geben. Uns war es einfach wichtig, dass das Spiel allein für sich spricht und wir nicht noch vieles erklären brauchten. Die Rezeption war – so weit wie ich das mitbekommen habe – durchweg positiv. Das hat uns als Team unheimlich viel Kraft für die letzten Monate der Entwicklung gegeben. Nun wissen wir, dass der angeschlagene Kurs gut ankommt und wir uns nur noch um die Qualität kümmern müssen. Natürlich achten wir weiterhin darauf, was die Leute über das Spiel sagen und wollen auf das Feedback der Spieler reagieren. Zum Beispiel kamen die Animationen für Ausweichbewegungen auf der E3 nicht gut an, die haben wir bereits überarbeitet. Das gleiche gilt natürlich auch für die vielen internen Testphasen, aus denen wir viele Lehren gezogen haben.

PC Games: Was war deine größte Sorge vor der E3-Präsentation?
Ismail: So wirklich große Sorgen hatte ich nicht. Von dem Ägypten-Setting waren wir alle eh sehr überzeugt, auch dessen Umsetzung bereitete uns keine Probleme. Vor allem die riesige Größe der Spielwelt war für uns eines der Dinge, die uns am meisten gefallen haben. Wenn, dann haben uns eher die kleineren Spielelemente etwas Kopfzerbrechen bereitet. Wird das Kampfsystem tatsächlich bei allen Spielern gut ankommen? Es ist eines der Dinge, in die wir so viel Zeit investiert haben. Da wäre es einfach schade gewesen, wenn die Leute es nicht so sehr gemocht hätten wie wir. Sicherlich machte uns die Tatsache auch ein wenig nervös, dass wir seit mehr als dreieinhalb Jahren an *Origins* gearbeitet hatten und es noch niemandem außerhalb von Ubisoft gezeigt hatten. Aber wir waren uns sicher, dass die Leute das Setting und die Ära lieben würden. Außerdem sind wir überzeugt, dass die *AC*-Reihe die vielen Neuerungen unbedingt nötig hatte, sei es das Kampfsystem, die Quest-Struktur oder die KI. Trotzdem waren wir auf die eine oder andere Überraschung vorbereitet, aber schlussendlich auch sehr froh, dass die Resonanz seit der Ankündigung so positiv ist.

PC Games: *Assassin's Creed: Origins* ist bereits jetzt inhaltlich vollständig. Woran müsst ihr noch in den letzten Monaten der Entwicklung arbeiten?
Ismail: Ja, inhaltlich sind wir so weit fertig mit der Entwicklung. Jetzt geht es lediglich darum, alles zu optimieren, sprich Bugs zu entfernen, die Performance zu verbessern, das Wirtschafts- und Rollenspielsystem auszubalancieren, die Gegner-KI für die Kämpfe zu überprüfen. Genau darum geht es für üblich in den letzten zwei oder drei Monaten in der Entwicklung eines Spiels. Man hat alle Schrauben und Muttern beisammen und nun geht es darum, sie möglichst perfekt zusammenzusetzen. Wir sind tatsächlich seit einer Weile länger schon inhaltlich soweit fertig und haben entsprechend auch viel Zeit für diese Optimierungen. Dazu ist unser Entwicklerteam personell sehr gut besetzt und die angesprochene E3-Energie treibt uns zu Höchstleistungen.

PC Games: Kannst du uns Details über die PC-Version verraten?
Ismail: Die PC-Version wird hauptsächlich zeitgleich mit der PS4- und Xbox-One-Fassung hier in Montreal entwickelt. Ubisoft Kiev hilft uns aber mit der PC-Version – das ukrainische Studio hat sich für die PC-Fassung von Ubisoft-Spielen spezialisiert. Sie fügen der Windows-Fassung einige exklusive Features hinzu, über die wir aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht reden wollen. Ich kann also nur so viel sagen, dass die PC-Version einige einzigartige Features haben wird, die High-End-Gamern zu Gute kommen werden.

Bei den Ruinen angekommen, machen wir von unserem „siebten Sinn“ Gebrauch und werden so auf wichtige Stellen im Areal durch Symbole aufmerksam gemacht. Die erste Spur führt zu einem kleinen Kind, das aber behauptet, nichts von den Räubern zu wissen. Der zweite Hinweis bringt uns dann tatsächlich auf eine Fährte: Ein sehr kleiner und schmaler Durchgang, den nur ein Kleinwüchsiger begehen kann, scheint darauf zu deuten, dass das Kind am Eingang der Ruine doch mehr weiß. Doch bevor wir es einfach aus heiterem Himmel beschuldigen, wollen wir sicherheitshalber einen anderen Eingang finden und nachschauen, was sich wirklich hinter dem Durchgang befindet. Genau auf der anderen Seite lassen sich dann auch leicht ein paar Steinblöcke verschieben und so gelangen wir in eine Höhle. Dort finden wir zu unserer Überraschung noch ein zweites Kind mit einigen Schätzen in der Hand und nun sind wir uns sicher, dass die Kinder etwas mit den Räubern zu tun haben. Nachdem wir auch das andere Kind am Eingang verhört haben, erfahren wir, dass der Rest der Bande und ihr Diebesgut in einer der Pyramiden versteckt sind.


Held Bayek ist überall in Ägypten unterwegs. Das heißt, dass wir nicht nur Wüstenumgebungen zu sehen bekommen.

Den Eingang in eines der Pyramidengräber finden wir relativ einfach und auch der Rest der diebischen Bande ist ebenso schnell gefasst. Im Gespräch mit den kleinen Rabauken bekommen wir zu hören, dass sie von den eigentlichen Räubern dazu gezwungen wurden, Passanten auszunehmen. Ihr Beschützer namens Anton wird nämlich in einer Höhle von den Fieslingen festgehalten. Wir würden den Kindern einen großen Gefallen tun, wenn wir Anton verschonen oder gar befreien würden.

Überraschung!

Das Versteck der Räuberbande ist nur einen kurzen Ritt von den Pyramiden entfernt. Dort angekommen, schicken wir unseren Adler Senu in die Luft, damit wir wissen, wohin wir gehen müssen, und außerdem können wir so alle Fieslinge markieren.

INTERVIEW MIT **MAXIME DURAND**

„Viele TV-Serien und Filme geben ein falsches Bild der Zeit wieder."

PC Games: Wie wurdest du der Chef-Historiker der *Assassin's-Creed*-Reihe?
Durand: Ganz einfach – ich habe Geschichte studiert und direkt nach meinem Abschluss bei Ubisoft angefangen. Als Historiker bin ich für die *AC*-Reihe seit *Assassin's Creed: Revelations* tätig. Vor zweieinhalb Jahren begann ich dann an *Origins* zu arbeiten.



Maxime Durand, Historiker für *Assassin's Creed Origins*

Ich helfe den Entwicklern natürlich bei geschichtlichen Fragen, aber vor allem versuche ich dem Team die jeweilige Ära näherzubringen. So stelle ich den Entwicklern zum Beispiel Zeitzeugnisse, Literatur und andere Unterlagen zur Verfügung. Am wichtigsten ist mir aber, dass alle Beteiligten im Entwicklerteam auf demselben Nenner über die Zeitperiode sind, damit sie später selbst entscheiden können, welche Aspekte sie am ehesten beleuchten wollen. Was sollte aus der historischen Perspektive unbedingt im Spiel enthalten sein und welche Dinge können auch kaschiert werden? Das sind Fragen, für die ich zuständig bin. Wenn es aber um Gameplay-Aspekte geht, müssen die Entwickler die Entscheidungen selbst treffen.

PC Games: Allein durch die unterschiedlichen *Assassin's Creed*-Teile musstest du dich ja schon mit den verschiedensten historischen Perioden beschäftigen. Welcher Abschnitt interessiert dich am meisten?
Durand: Ich habe Geschichte der Kolonialzeit studiert, sprich mich als Student mit dem 18. Jahrhundert in Nordamerika beschäftigt. So kam ich auch dazu, mit dem Team von *Assassin's Creed 3* zusammenzuarbeiten. Mich fasziniert aber Geschichte im Allgemeinen und so freue ich mich jedes Mal, mich in eine neue Epoche einzuarbeiten – sei es durch Fachbücher, Romane, Filme oder Comics.

PC Games: Für Historiker ist die Quellenlage entscheidend. Je mehr vertrauenswürdige schriftliche Zeugnisse einer bestimmten Zeit zur Verfügung stehen, desto besser können wir uns ein Bild darüber machen, wie die Menschen zu jener Zeit gelebt haben. Wie sieht die Quellenlage über die Zeit von Ägypten zu Kleopatras Zeiten aus?
Durand: Für manche Spiele muss ich sagen, dass die Quellenlage zu bestimmten Fragen sehr schwierig ist – es ist schlicht und einfach zu wenig da. Für *Assassin's Creed: Origins* sieht es hingegen genau umgekehrt aus, es sind einfach viel zu viele Quellen verfügbar! Natürlich ist nicht jeder Aspekt der Zeit Kleopatras ausführlich beleuchtet worden und außerdem geben viele populäre TV-Serien, Filme und Bücher ein wissenschaftlich verkehrtes Bild der Zeit wieder. Meine Aufgabe ist es hier, die richtigen Bücher auszuwählen und so den Entwicklern die historisch korrekte Version der Zeit zu beschreiben. In unserem Spiel verwenden wir aber auch einige der wissenschaftlich nicht ganz korrekten Klischees. Bei der Mumifizierung war es uns hingegen wichtig, dass wir alles richtig darstellen. Uns interessierte aber nicht nur, warum die Leichen der Menschen zu jener Zeit so konserviert wurden, sondern ebenso sehr wie es gemacht wurde. Auch Details wie etwa die Kleidung der Priester, ob sie eine Glatze hatten und vieles mehr haben wir beachtet. All diese kleinen Aspekte tragen dazu bei, dass unser Spiel glaubwürdig erscheint. Bei Mumifizierungen mussten die Priester sich zum Beispiel rasieren, weil sie erst so als hygienisch sauber galten. Man wollte den Verstor-

Danach erledigen wir die Gegner mit Pfeil und Bogen aus guter Entfernung, verstecken ihre Leichen und schalten noch ein paar der Räuber mit unserem Sichelschwert aus. Als wir dann die Höhle in aller Ruhe erkunden, stoßen wir auf einen hölzernen Käfig. Darin wird ein Hund festgehalten, aber von anderen Kindern fehlt jede Spur. Erst als wir den Käfig aufmachen, wird uns klar, dass unsere kleinen Diebe mit „Anton" den Hund gemeint haben. Den Vierbeiner eskortieren wir aus der Höhle heraus, schnappen uns aber davor noch die Aufzeichnungen des Kartographen und ebenso unser gestohlenes Hab und Gut.

Die Nebenmission ist an dieser Stelle, nach mehr als einer halben Stunde Spielzeit, nicht ganz zu Ende. Die Kinder informieren uns, dass der Chef der Räuberbande nicht in der Höhle war, sondern mit einem Pferd weggeritten ist. Bei dem Häuptling handelt es sich um einen relativ harten Gegner, den wir erst nach einigen Versuchen tatsächlich ausschalten können. Das liegt vor allem daran, dass er unsere Angriffe fast immer pariert und ebenso gekonnt unseren Pfeilen ausweicht. Doch mit gezielten Schüssen können wir ihn dann von seinem Pferd niederreißen und anschließend mit unserem Schwert erledigen. Die Kinder sind sichtlich froh und dank unseres Charmes können wir den griechischen Kartographen dazu überreden, die ehemaligen Diebe mit auf seine Reise nach Memphis zu nehmen.

So geht die von uns gespielte Nebenmission zu Ende und wir sind tatsächlich erstaunt, wie gut die Inszenierung in den Ingame-Zwischensequenzen ist und wie viel Abwechslung schon innerhalb eines Auftrages geboten wird. Laut den Entwicklern soll es noch viele weitere ähnliche Missionen geben und so sind wir uns sicher, dass *Assassin's Creed: Origins* uns das ungewöhnliche Ägypten-Setting dank vieler lebendig wirkender Charaktere mit ihren vielen kleinen Geschichten näher bringen wird. Dabei machen die Nebenquests auch richtig viel Spaß, was oft auch an dem aufgebohrten Kampfsystem liegt.



Es sind so gut wie alle bekannten Monumentalbauten des antiken Ägyptens im Spiel enthalten.

benen eben keine Krankheiten mit ins Jenseits geben. Schlussendlich kann ich sagen, dass es sehr viel Material über das alte Ägypten gibt. Nicht alles davon ist gut, aber sehr vieles hat uns weitergeholfen.

PC Games: Ist es nicht schwierig, objektive Zeitbeschreibungen der Zeit Kleopatras zu finden? Die meisten Historiker und Schreiber waren ja politisch motiviert oder waren sonst befangen.
Durand: Wir versuchen möglichst viele Quellen zu verwenden, zum Beispiel römische, griechische und arabische. Die arabischen Autoren haben natürlich viel später erst über das alte Ägypten geschrieben, ebenso natürlich die modernen Ägyptologen. Doch anhand von DNA-Untersuchungen, zusätzlichen schriftlichen Quellen der Zeit und anderen wissenschaftlichen Methoden können manche Behauptungen der Geschichtsschreiber bestätigt werden. Aber natürlich ist es insgesamt sehr schwierig. Zum Beispiel Julius Cäsar, der über die Zeit Kleopatras in Ägypten geschrieben hat, ist politisch eindeutig motiviert. Ebenso waren die meisten anderen Autoren der Zeit auch Feinde Kleopatras und haben sie entsprechend schlecht dargestellt.

PC Games: Wie bringt ihr in Erfahrung, wie das Leben der „normalen" Ägypter zu jener Zeit war?
Durand: Dafür verwenden wir viele unterschiedliche Quellen, etwa Ausstellungsstücke aus Museen. Ebenso wichtig sind die Werke von bekannten Ägyptologen. Zudem erzählen die Hieroglyphen in den Gräbern über den Alltag der Ägypter. Hier sollte man aber beachten, dass es sich oft um eine stilisierte und verschönerte Version handelt. Fachkundige Ägyptologen können uns aber dabei helfen, eine objektivere Fassung festzumachen. So konnten wir für uns zum Beispiel in Erfahrung bringen, wie und was die Ägypter gegessen haben, wie die Götter angebetet wurden und vieles mehr. Insgesamt haben wir so mehr als 70 Aktivitäten für die Bewohner unserer Open-World festgelegt, denen sie tagtäglich nachgehen.

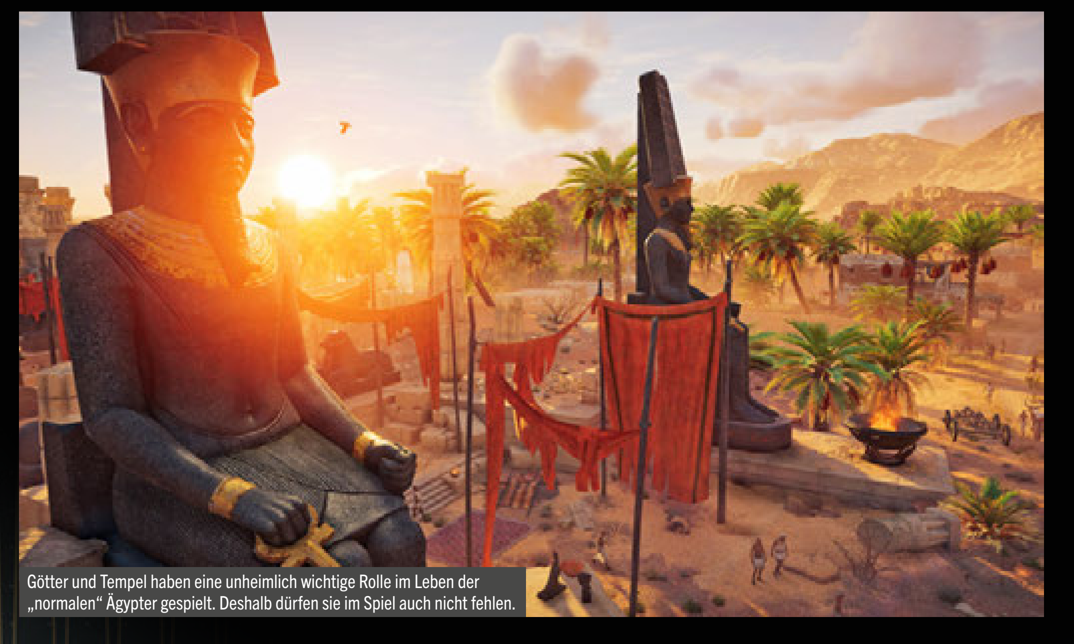
PC Games: Gab es für dich überraschende Dinge in der Geschichte jener Zeit?
Durand: Eigentlich wusste ich längst nicht so viel über die ägyptische Geschichte wie jetzt. Was mich aber wirklich beeindruckt hat, waren die Wissenschaften und vor allem die Mathematik. Sie wussten schon damals so viel über Wissenschaften. Zur Zeit von Kleopatra wussten sie zum Beispiel über die Krümmung der Erde Bescheid. Vieles von dem Wissen der alten Ägypter haben die Griechen übernommen und so bis in die heutige Zeit überliefert. Jedoch gab es bei uns eine dunkle Zeit im Mittelalter, in der die wissenschaftlichen Erkenntnisse für eine lange Zeit verloren gingen. Nur durch die Araber haben wir erfahren, wie viel die Ägypter vor Tausenden von Jahren wussten. Noch erstaunlicher ist es, wie viel wir von dem Wissen noch heute gebrauchen. Das wollten wir auch ins Spiel übertragen. So gibt es etwa Orte im Spiel, an denen Mathematik gelehrt wird. Ganz so einfach ist das übrigens nicht, damals verwendeten die Mathematiker keine Nummern, sondern schrieben ihre Gleichungen ganz ohne Ziffern. Dass das trotzdem funktioniert hat, zeigen zum Beispiel die monumentalen Bauwerke wie die Pyramiden, die ohne mathematische Formeln nie hätten errichtet werden können – oder jedenfalls nicht die Zeiten überdauert hätten.

PC Games: Die Epoche der ersten Pharaonen hat zeitlich einen genau so großen Abstand zu der Zeit Kleopatras wie die unsere zu der Herrschaft Kleopatras. War das den damaligen Menschen wirklich bewusst?
Durand: Ja, definitiv. Das ist auch einer der Gründe, warum Alexander der Große nach Ägypten ging. Jedoch sollte man nicht davon ausgehen, dass die „normalen" Menschen der Zeit über die lange Geschichte Ägyptens Bescheid wussten. Die meisten Bürger waren Analphabeten, Hieroglyphen zum Beispiel waren magische Zeichen für sie. Deshalb war auch Religion in der Zeit so immens wichtig. Die Menschen waren nicht in der Lage, selbst religiöse Texte zu lesen oder schon gar nicht zu deuten. Sie kannten auch nicht die Gründe für Naturphänomene wie etwa die Gezeiten. Sie brauchten deshalb eine religiöse Erklärung und zugleich höhere Instanzen, die ihnen durch feste Regeln halfen, den Alltag zu bewältigen. Manches davon hat auch gut funktioniert. Honig wurde zum Beispiel aus religiösen Gründen für die Medizin verwendet. Die Ägypter kannten die antiseptische Wirkung nicht, weshalb Honig etwa bei der Heilung einer Wunde hilft, aber sie glaubten, dass Honig hilft, weil die Götter es gesagt haben.

PC Games: Ist die *Assassin's Creed-Reihe* auch gut für den Schulunterricht?
Durand: Das ist natürlich nicht der Hauptgrund, warum wir die *AC*-Reihe entwickeln. Was wir aber definitiv wissen, ist, dass einzelne Ableger tatsächlich zu Veranschaulichungszwecken im Unterricht eingesetzt werden. Ich finde es jedenfalls gut, dass die Reihe das Interesse an bestimmten Epochen bei Menschen weckt.

Hit-verdächtig!

Eines musste sich die *Assassin's Creed*-Reihe nämlich seit dem ersten Teil gefallen lassen: die Kritik an dem doch relativ simplen Kampfsystem. Durch gut getimte Kombo-Attacken mit einigen Kontern konnte man bis *Assassin's Creed: Unity* so gut wie jeden Kampf gewinnen – auch locker gegen eine Übermacht von rund zehn Gegnern. Mit dem Frankreich-Ableger wurde das Problem zwar angegangen, aber am Ende sorgten die Überarbeitungen lediglich dafür, dass man als Spieler vor Geplänkeln gegen mehr als drei Wachen auf einmal lieber die Beine in die Hand nahm. Für *Origins* haben die Entwickler lange darüber nachgedacht, wie sie dieses doch wichtige Spielelement der Reihe am sinnvollsten überarbeiten und so die Spielerfahrung deutlich intensiver als in den Vorgängern machen könnten. Dafür brauchten sie unserer Meinung nach nicht wirklich sehr lange nachdenken, denn wenn man die lange Liste der Neuerungen in puncto Kampfsystem kurz zusammenfassen möchte, muss man eigentlich nur *Dark Souls* sagen. Unserer bisherigen Erfahrung nach hat man sich für die Kämpfe von *Origins* von dem exzellenten System der Jungs und Mädels von From Software inspirieren lassen. Das möchten wir den Entwicklern in Kanada auch kein bisschen vorwerfen, schließlich gibt es kaum ein besser funktionierendes Nahkampfsystem, das obendrein noch relativ fair ist, als in den *Souls*-Spielen.


Götter und Tempel haben eine unheimlich wichtige Rolle im Leben der „normalen" Ägypter gespielt. Deshalb dürfen sie im Spiel auch nicht fehlen.

Die größte Neuerung für die Schwertduelle dürfte die Umstellung auf ein Hitbox-System sein. In *Assassin's Creed: Origins* wird nun genau ausgerechnet, ob ein Körperteil von einer Waffe erwischt wurde und so der Schaden berechnet. Dadurch ergibt die große Waffenvielfalt im Spiel auch Sinn: Mit einem langsamen Speer könnt ihr nun die Gegner aus einer guten Distanz angreifen, mit einem schnellen Kurzschwert müsst ihr hingegen nah an den Feind heran. Das Arsenal aus unterschiedlichsten Speeren, Schwertern und Keulen sorgt dafür, dass für jeden Spie-

Der Kampf in der Arena hat echt Laune gemacht, war aber aufgrund der harten Gegner auch relativ schwer.

lertyp etwas dabei ist. Insgesamt lassen sich die Waffen in acht Kategorien unterteilen und haben neben Werten wie Geschwindigkeit, Reichweite und Schaden auch des Öfteren Spezialattribute, die etwa die Gegner bluten lassen oder den Rage-Balken für einen Superangriff extra schnell füllen. Ähnlich sieht es auch bei den Bögen im Spiel aus. Es gibt vier Typen von Fernkampfwaffen: Jagdbögen (Standardwaffe), Kriegsbögen (eine Art Shotgun-Bogen), Predator-Bögen (Scharfschützenvariante) und leichte Bögen (schnellschießende Modelle). Jedoch hat jede einzelne Waffe durch Sonderattribute Alleinstellungsmerkmale, die eurem persönlichen Spielstil zu Gute kommen können.

Gegner satt

Aber auch was die Feinde angeht, hat Ubisoft kräftig das Kampfsystem erweitert. Insgesamt 15 unterschiedliche Gegnerarten wird es in *Assassin's Creed: Origins* geben, jede davon mit ganz eigenen KI-Routinen. Während etwa die Brutes, schwer gepanzerte Soldaten mit Turmschilden, auf ihre schiere Kraft setzen, versuchen die Predators, am ehesten mit Ninjas zu vergleichen, mit Rauchbomben unsere Sicht und mit einem Bogen aus einem Versteck unsere Lebensenergie zu rauben. Zu den „normalen" Gegnern kommen zudem noch Bosse hinzu, die jeweils mit einem ganz eigenen Kampfstil ins Duell ziehen. Die bisher gezeigten Elite-Gegner waren in Gladiatorenarenen zu finden. Wir könnten uns aber vorstellen, dass andere Bosse auch als Endgegner für die Hauptmissionen dienen.

Dark Souls Light

Wie in *Assassin's Creed: Unity* stellen sich die Gegner in *Origins* nicht wie bei den ersten Teilen der *AC*-Serie in eine Warteschlange, bis sie an der Reihe sind, euch anzugreifen. Vielmehr können größere Gruppen euch auch umzingeln oder durch Scheinangriffe ablenken und so eure Deckung umgehen. Die Ausnahme für die Regel bilden aber sogenannte Captains. Die Anführer greifen euch tatsächlich zuerst an und lassen ihre Mannen so lange warten, bis sie euch entweder erledigt haben oder ihr sie getötet habt. Dabei sind die Captains zwar keine Bossgegner, können uns aber durch Kombos und eine gekonnte Verteidigung das Leben echt schwer machen.

Anhand unserer relativ kurzen Spielerfahrung gehen die Neuerungen im Kampfsystem voll auf. Unser zweiter Arenakampf, dieses Mal gegen einen Germanen namens „Raging Axes" brachte uns nah ans Limit – tatsächlich mussten wir zwei Mal zum Gladiatorenkampf gegen den riesigen mit zwei Äxten bewaffneten Nordmann antreten, weil wir beim ersten Versuch von ihm überrumpelt wurden. Zwar würden wir nicht so weit gehen und sagen, dass *Assassins's Creed: Origins* mit den *Dark*



Bei unseren Tauchgängen können wir Schätze finden, aber ebenso auf schreckliche Geheimnisse stoßen.



Wir können unseren Adler vorausschicken und selbst steuern, damit wir ein Areal aus sicherer Distanz erkunden können.

Neben den Pyramiden von Gizeh kommen wir im Laufe unseres Abenteuers auch in die ehemalige Königsstadt Memphis.

Souls-Kämpfen gleichauf ist, aber bessere Schwertduelle haben wir in der langjährigen Geschichte der Reihe bis dato noch nicht erlebt. Eine Stärke ist auf jeden Fall die Abwechslung, die uns durch die 15 unterschiedlichen Gegnerarten geboten wird. Ebenso ist es lobenswert, dass uns Ubisoft Montreal ein breitgefächertes Waffenarsenal zur Verfügung stellt, damit wir unseren Helden Bayek ganz nach Gusto in die Gefechte schicken können.

Der letzte Sheriff

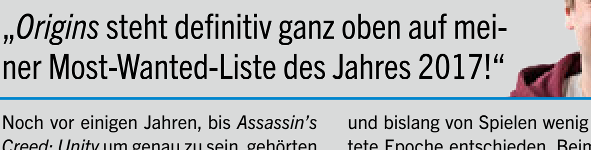
Mit dem überarbeiteten Quest-System und den stark aufgebohrten Kämpfen hat *Assassin's Creed: Origins* bereits zwei Trümpfe in der Hand. Doch neben einer lebendigen und einladenden Spielwelt muss auch ein Open-World-Spiel mit etwas punkten, dass schon seit Jahrtausenden über den Erfolg von epischen Meisterwerken entschieden hat: ein interessanter Hauptcharakter. Mit Bayek hat Ubisoft unserer Meinung nach eine gute Wahl getroffen. Der aus dem heutigen Libanon stammende Haudegen ist etwas älter als die bisherigen Assassinen der Reihe. Als letzter Medjay, eine Art Sheriff des antiken Ägyptens, muss er sich mit den Alltagsproblemen der Bevölkerung auseinandersetzen und so je nach Situation Milde walten lassen oder eben auch Härte zeigen – wie etwa in dem von uns gespielten Auftrag mit der Räuberbande.

Die Nebenmissionen haben auch stets mit dem Medjay-Amt von Bayek zu tun. Die Hauptquests wiederum führen zur Gründung des Assassinen-Ordens. So dürften wir im Laufe des Spiels sowohl mit der ganz normalen Bevölkerung der damaligen Zeit in Kontakt kommen, aber ebenso in den Hauptmissionen sehr wahrscheinlich mit so historisch bekannten Charakteren wie Cäsar, Kleopatra, Marcus Antonius oder Pompeius. Viel mehr wollten die Entwickler uns aber über den „Cast" von *Origins* nicht verraten. Sicher ist nur, dass wir auf aus Geschichtsbüchern bekannte Gesichter treffen werden.

Sehr positiv bei unserem Studiobesuch empfanden wir die Umsetzung von Bayek. Die Entwickler haben dem mutigen Medjay gleich zig unterschiedliche Gesichtsausdrücke verpasst. Unser Held kann so auf fast jede Situation mit einer passenden Mimik reagieren. Wenn Bayek etwa mit Kindern spielt und sie einschüchtern möchte, zeigt er ein ganz anderes Gesicht als wenn er mit einem Kriegsschrei auf eine Horde Gegner stürmt. In *Assassin's Creed 2* haben die Entwickler aus Ezio Auditore mit deutlich weniger Mitteln den wohl erinnerungswürdigsten Charakter der Seriengeschichte kreiert. Ob es ihnen dieses Mal – endlich wieder! – mit *Origins* gelingt, können wir erst nach dem Test sagen – anhand von nun rund zwei Stunden Spielzeit wäre es falsch, darüber zu diskutieren, ob der Held uns durchweg sympathisch vorkommt. Zumindest hat Bayek alle Voraussetzungen – und dazu die Entwickler die technischen Mittel – damit es wieder ein *Assassin's Creed* mit einem erinnerungswürdigen Helden gibt.

Vorfreude pur!

Insgesamt müssen wir nach unserem Studiobesuch in Montreal sagen, dass der Termin unseren hervorragenden Ersteindruck von der E3-Messe noch ein wenig gestärkt hat: *Origins* könnte gar das beste Spiel der renommierten Reihe werden! Die Entwickler haben an den unserer Meinung nach genau richtigen Stellschrauben gedreht. So dürfte *Origins* dank vieler langer und obendrein unterschiedlicher Nebenquests, der spannenden Kämpfe und eines jedenfalls theoretisch sympathischen Helden zu einem ganz besonderen Open-World-Erlebnis werden. An diesen drei Punkten hatten die Vorgänger ihre kleinen Makel. Wenn sie verbessert wurden und mit der gewohnt lebendigen offenen Spielwelt sowie einem netten Rollenspielsystem zusammengeführt werden, lässt das Ergebnis uns schon jetzt die Tage bis zum Release zählen! ❏



MATTI MEINT

„*Origins* steht definitiv ganz oben auf meiner Most-Wanted-Liste des Jahres 2017!"

Noch vor einigen Jahren, bis *Assassin's Creed: Unity* um genau zu sein, gehörten die Meuchelmörderabenteuer stets für mich zu den Highlights des Spielejahres. Mit *Origins* hat Ubisoft meiner Meinung nach endlich wieder einen heißen Kandidaten für die Auszeichnung „Spiel des Jahres" in petto, so überzeugend war der Studiobesuch in Kanada! Mit dem eher ungewöhnlichen antiken Setting haben die Entwickler sich für eine interessante und bislang von Spielen wenig beleuchtete Epoche entschieden. Beim Anspielen fiel mir zudem auf, dass die Spielwelt unheimlich lebendig wirkt und zum Erkunden einlädt. Auch spielerisch bin ich dank der überarbeiteten Quest-Struktur und dem für Serienverhältnisse komplexen Kampfsystem guter Dinge. Am Ende wäre ich echt überrascht und auch enttäuscht, wenn *Origins* nicht der beste Ableger der Reihe wird!



Wolfenstein 2: The New Colossus

Von: Felix Schütz

Zwei Stunden mit *Wolfenstein 2* – zwar nicht genug für einen Test, aber genug für ein breites Grinsen: Hier kommt der vielleicht beste Einzelspieler-Shooter des Jahres!

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Machine Games
Publisher: Bethesda
Termin: 27. Oktober 2017

Schwere Zeiten für Faschisten: Zwar hat das bösartige Regime in *Wolfenstein: The New Colossus* den Großteil der Welt unter seiner Fuchtel, doch in den USA regt sich erbitterter Widerstand. Als B.J. Blazkowicz müssen wir in einem alternativen 1960 die US-Rebellengruppen vereinen, sie zu einer schlagkräftigen Truppe zusammenschweißen – und zwischendurch natürlich jede Menge verkommene Nazi-Schergen ausschalten.

Genau das haben wir getan: Bei Bethesda hatten wir die Gelegenheit, zwei Levels aus einer weit fortgeschrittenen PC-Version zu spielen. In aller Ruhe und ohne jegliche Einschränkung. Einer der Level war sogar brandneu und brachte dadurch besonders frische Erkenntnisse! Ebenfalls mit von der Partie: Andreas Öjerfors, Senior Gameplay Designer von Machine Games, der uns nach dem Anspielen noch einige Fragen beantwortete.

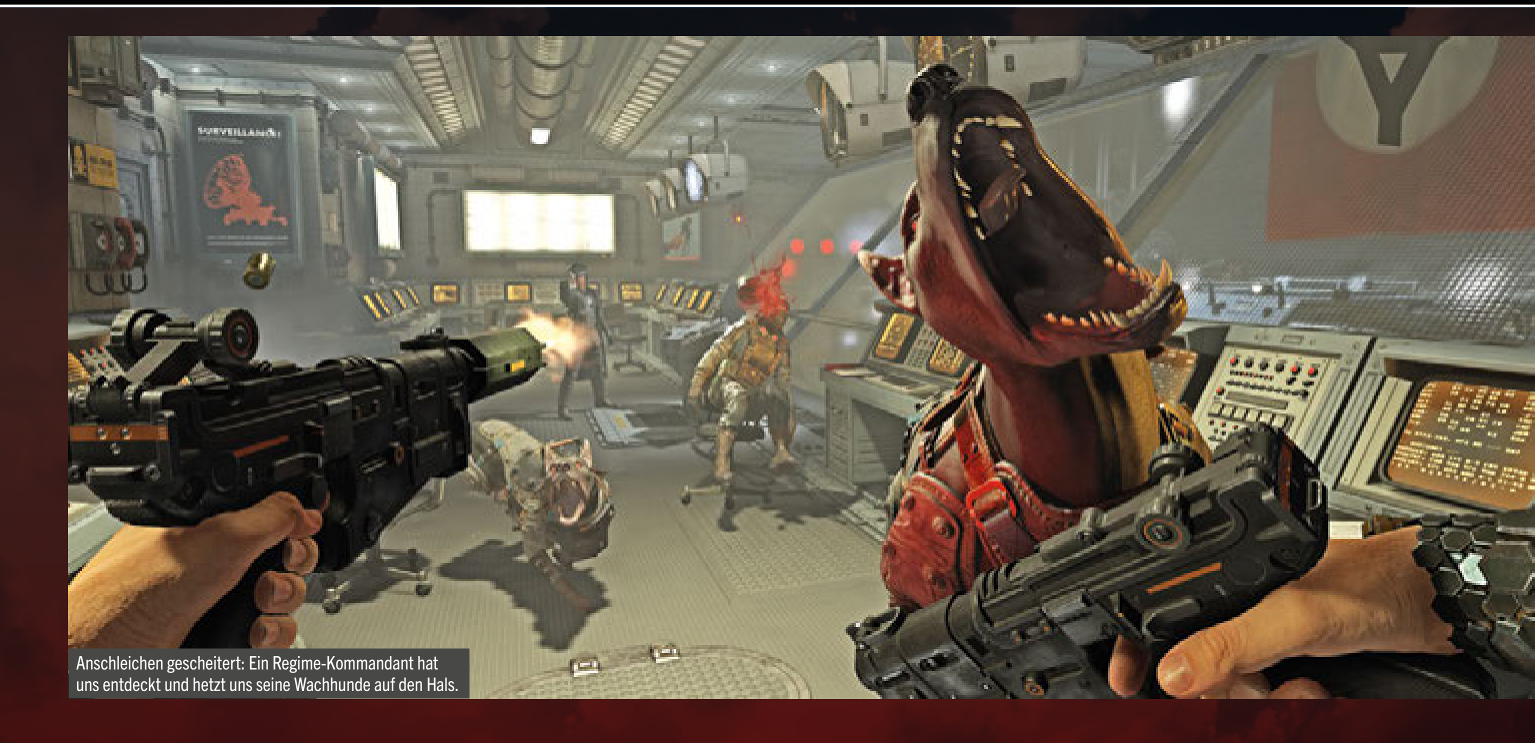
Singleplayer über alles!

Da machen die Entwickler keine Kompromisse: Multiplayer ist auch für *The New Colossus* ein Fremdwort, denn Machine Games will sich ganz auf eine packende Singleplayer-Erfahrung konzentrieren. Gut so! An Ideen scheint es dem schwedischen Team nicht zu mangeln, vielmehr schwebte ihm schon von Anfang an ein epischer Handlungsbogen vor, der sich über drei Spiele erstreckt. „Hoffentlich können wir eine Trilogie daraus machen!“, schwärmt Öjerfors und klammert dabei bewusst das eigenständige Prequel *Wolfenstein: The Old Blood* (2015) aus – dessen Handlung voller Okkultismus, Nazi-Zombies und anderem Fantasy-Firlefanz spielt für die Hauptreihe nämlich keine Rolle.

Den Vorgänger *Wolfenstein: The New Order* sollte man dagegen unbedingt kennen, um in *Wolfenstein 2* durchzublicken! Denn die Story knüpft direkt an den ersten Teil an und hält sich nicht mit Erklärungen auf: Ein schwer verletzter B.J. Blazkowicz erwacht nach fünf Monaten aus dem Koma, aufgeschreckt von Gewehrschüssen, die durch die Gänge eines U-Bootes hallen, das sich die Widerstandsbewegung Kreisauer Kreis unter den Nagel gerissen hat. Schwer bewaffnete Nazis, in der deutschen Version schlicht Regime-Soldaten genannt, stürmen das Boot und schießen die Rebellen nieder. Anfangs noch unfähig zu laufen, schwingt sich der geschwächte B.J. in einen Rollstuhl, schnappt sich eine Maschinenpistole – eine der neuen Knarren – und tut das, was er am besten kann: die üble Faschisten-Bande gründlich aufmischen.

Nicht das Rad neu erfinden

Der erste Eindruck ist eindeutig: *Wolfenstein* bleibt *Wolfenstein*! Das Waffengefühl, das Design, die Soundkulisse, die rohe Brutalität – das alles erinnert sofort an *The New Order*. Tatsächlich ist kein spielerischer Quantensprung zu erwarten, eher eine Verfeinerung


Anschleichen gescheitert: Ein Regime-Kommandant hat uns entdeckt und hetzt uns seine Wachhunde auf den Hals.

dessen, was Machine Games vor drei Jahren auf die Beine gestellt hat. Das bestätigt auch Andreas Öjerfors: „Wir nehmen alles, was an *The New Order* gut war und treiben es für *The New Colossus* richtig auf die Spitze."

Im Rollstuhl gegen Nazis

Das merkt man schon an den gelungenen Details im ersten Level: Trotz Rollstuhl lässt sich Blazkowicz mühelos durch die engen Flure bewegen, selbst seitwärts fahren ist kein Problem und sieht dank raffinierter Animationen richtig gut aus. Hat man eine Weile nicht gefeuert, legt B.J. die gezückte Waffe zurück in seinen Schoß. Und nach ein paar Gefechten ist sein Morgenmantel über und über mit Blut besudelt. Dank solcher Feinheiten macht *The New Colossus* vom ersten Moment an einen atmosphärischen Eindruck! Das ist auch ein Verdienst des starken Soundtracks, der wieder aus der Feder des Australiers Mick Gordon stammt: Das düstere Sounddesign, das fließend zwischen rockigen Musikstücken und mechanisch wummernden Klangteppichen wechselt, sorgt für eine unverwechselbare Stimmung, durch die sich Fans von *The New Order* sofort heimisch fühlen.

Teuflischer Engel

Schon nach wenigen Minuten kommt die Geschichte mächtig ins Rollen: Blazkowicz gerät in die Fänge von Fräulein Engel, seiner sadistischen Erzfeindin aus *The New Order*. Chirurgisch seit dem Vorgängerspiel halbwegs wiederhergestellt, sinnt sie auf Rache. Mit an ihrer Seite: ihre unglückliche Tochter Sigrun, die viel Häme und Spott erdulden muss, während Fräulein Engel ihren ganzen Hass auf sie und auf Caroline Becker (die heldenhafte Anführerin aus *The New Order*) entlädt. Schließlich endet die Szene mit irrem Gelächter, einer erhobenen Axt über dem Haupt eines Freundes – und einem ungewissen Ausgang, denn an dieser Stelle blenden die Entwickler die Szene für uns aus. Erst im fertigen Spiel werden wir erfahren, wie die spannende Cutscene ausgeht!

SEASON PASS: DIE FREIHEITSCHRONIKEN

Neben dem Hauptspiel wird es zum Preis von 25 Euro auch einen Season Pass für *The New Colossus* geben. Der trägt den Titel *Die Freiheitschroniken* und umfasst drei DLC-Pakete. Jedes davon bietet eine neue Singleplayer-Geschichte mit eigenständigen Helden, darunter der ehemalige Quarterback Joseph Stallion, die Geheimagentin Jessica Valiant und der US-Army-Held Captain Gerald Wilkins. Außerdem soll es noch einen vierten DLC namens *Die Stunde Null* geben, in dem alle drei Helden mitmischen. Auch diese Mini-Erweiterung ist im Season Pass enthalten und wird außerdem gratis an Vorbesteller ausgegeben.

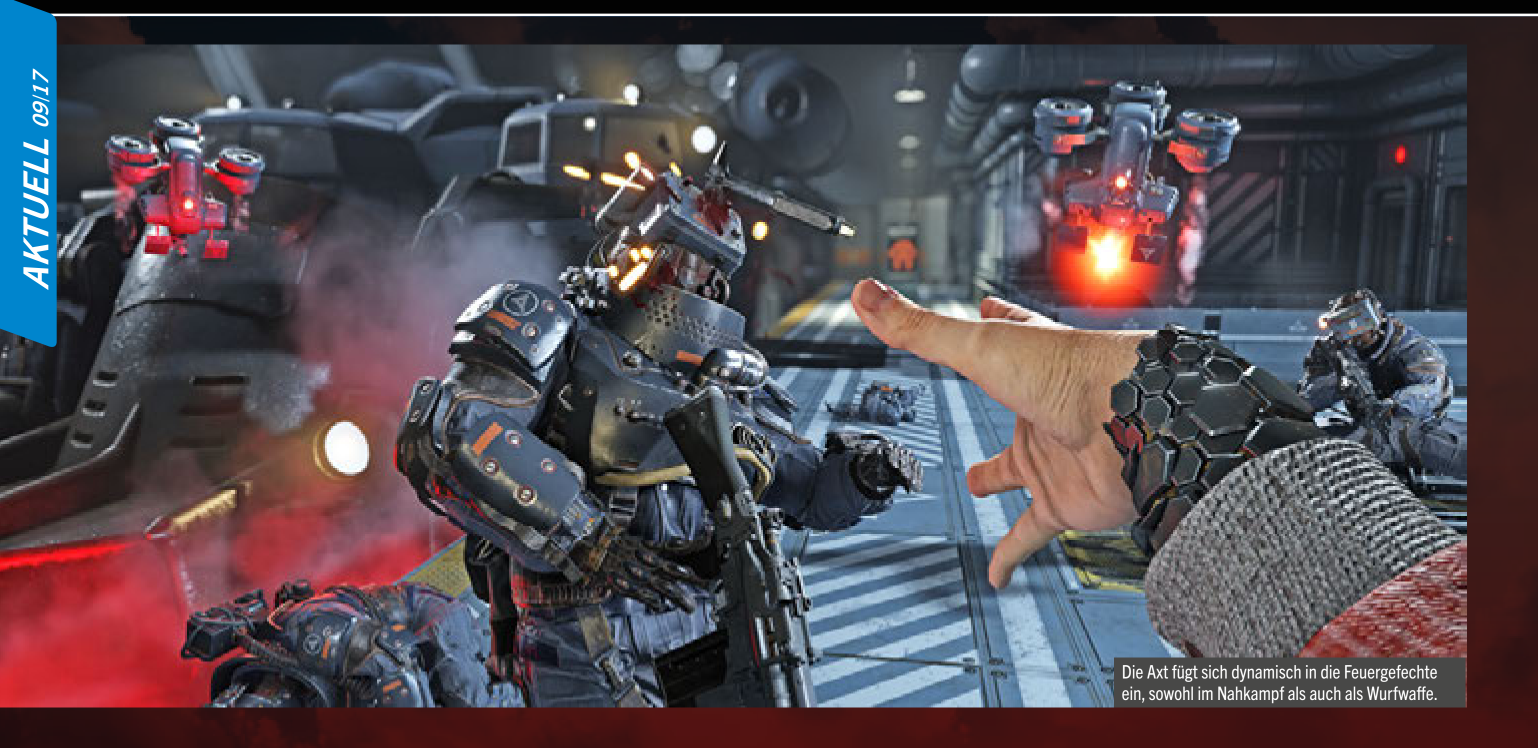


Vertraute Gesichter

Alte Bekannte wie der sensible Max Hass, der Haudegen Fergus oder die schwangere Anja feiern ihre Rückkehr, aber auch neue Figuren mischen mit. Einen Vorgeschmack bekommen wir beim Anspielen der zweiten, brandneuen Mission: Der Level ist etwa in der Mitte des Abenteuers angesiedelt und beginnt mit einer Einsatzbesprechung, an der auch Sigrun teil-


Wie sein Vorgängerspiel soll *Wolfenstein 2* eine intensive Einzelspielererfahrung mit starker Story werden.


Obwohl B.J. zu Beginn im Rohlstuhl sitzt, inszenieren die Entwickler vom ersten Moment an ein Actionfeuerwerk.


Die Axt fügt sich dynamisch in die Feuergefechte ein, sowohl im Nahkampf als auch als Wurfwaffe.

nimmt – sie ist offensichtlich zum Widerstand übergelaufen.

An Fergus' Stelle könnte allerdings auch der Soldat Probst Wyatt sitzen, denn bereits in *The New Order* musste man in einer tragischen Szene wählen, welcher der beiden Helden das Abenteuer überlebt. Diese Entscheidung soll sich auch auf *The New Colossus* auswirken, nicht nur auf die Story, sondern auch auf das Gameplay – wie genau, will Machine Games allerdings noch nicht verraten. Ein Savegame muss man dafür übrigens nicht importieren, stattdessen erlebt man noch vor Spielbeginn eine Art Flashback. In dieser Rückblende ist es dann möglich, die Entscheidung zwischen Fergus und Wyatt zu treffen und so die Weichen für *Wolfenstein 2* zu stellen.

Viel zu Entdecken

Der zweite Demo-Level hat's in sich: B.J. begibt sich nach Roswell in New Mexico, wo der Geheimbund der Da'at Yichud vor tausend Jahren eine unterirdische Basis errichtet hat, die mittlerweile aber in die Hände der Nazis gefallen ist. B.J. soll den Stützpunkt mithilfe einer tragbaren Atombombe in die Luft jagen. Als Feuerwehrmann verkleidet, beginnt die Mission für Blazkowicz in einem erschreckend idyllischen Roswell, das Machine Games mit verschwenderischer Liebe zum Detail inszeniert: Blazkowicz erlebt die Kleinstadt während einer Parade, welche die Eroberung durch die Nazis feiert. Truppen marschieren auf den Straßen, am Wegesrand zig Verkäufer und NPCs, die das Geschehen fröhlich kommentieren. Wir entdecken liebevoll gestaltete Werbeanzeigen für extra starke Nazi-Knackwurst („Jetzt mit 25 Prozent dickerer Haut!"), vor dem Propaganda-Kino unterhalten sich zwei Männer über ihre Pflichtkurse in deutscher Geschichte, ein Händler wedelt uns mit einer Tageszeitung („Nur eine Neumark!") ins Gesicht. Obwohl die NPCs im Grunde nur still am Wegesrand stehen und auf ihren Einsatz warten, sorgen die vielen Details in dieser Szene für ordentlich Stimmung. Wer mag, kann natürlich auch einfach direkt zum Missionsziel rennen! Doch wer mehr über das beklemmende Setting erfahren will, kann hier locker 15 Minuten nur mit Entdecken zubringen.

Kurz nach seiner Ankunft in Roswell überschlagen sich die Ereignisse: B.J. erhält Zutritt zu einem geheimen Rebellenunterschlupf. Von dort aus erreicht er einen Versorgungstunnel, der ihn zu einer unterirdischen Bahnstation der Nazis bringt. Spätestens ab hier setzen unsere alten *Wolfenstein*-Reflexe ein: Zeit für Action!

Wolfensteins Action-Dreiklang

The New Colossus soll wie schon sein Vorgänger unterschiedliche Spielstile ermöglichen, zwischen denen man fließend wechseln kann. So soll der Spieler so oft wie möglich lautlos vorgehen können, um beispielsweise Regime-Kommandanten auszuschalten, bevor sie Alarm auslösen. Viele Schleichwege, Schalldämpfer und eine Axt als neue geräuschlose Nahkampfwaffe machen's möglich. Wer lieber taktischer vorgehen will, greift aus einer überlegenen Position heraus an, jagt explosive Kanister in die Luft, sucht Deckung und schaltet die Gegner aus sicherer Distanz aus. Als dritte Möglichkeit darf man sich aber auch einfach in Rambo-Manier ins Gefecht stürzen und im Akimbo-Modus mit zwei Waffen gleichzeitig feuern, die man diesmal sogar frei kombinieren kann. Zuvor sollte man allerdings einige Heilpakete aufsammeln und so extra viele Lebenspunkte tanken, damit man im feindlichen Kugelhagel nicht sofort die Biege macht – denn schon auf dem dritten der insgesamt sieben Schwierigkeitsgrade fliegen gehörig die Fetzen!

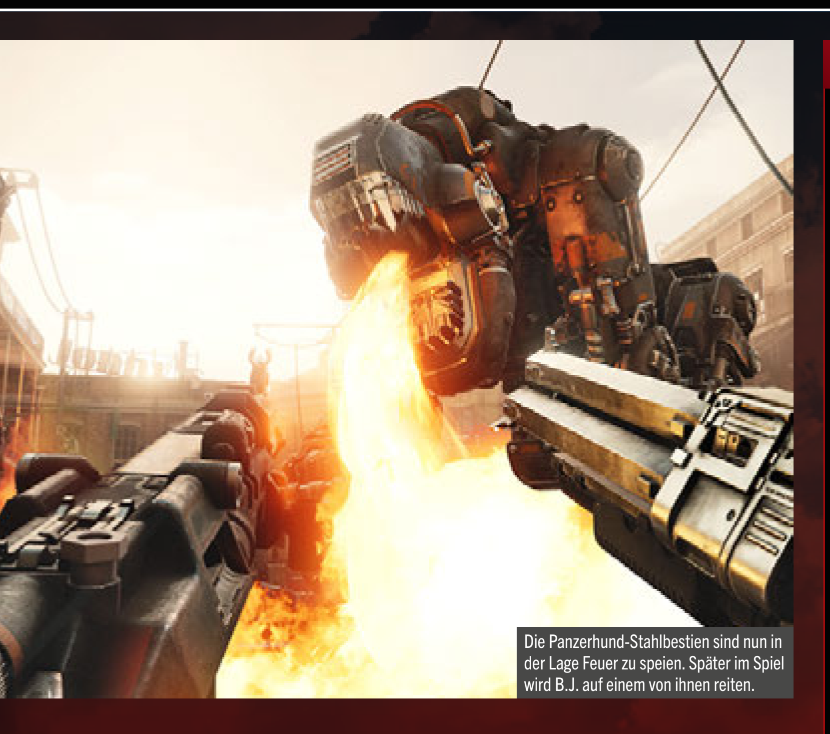
Schließlich rast B.J. mit einem unterirdischen Zug durch einen Tunnel, der ihn zu seinem Ziel – der Geheimbasis Area 52 – bringen soll. Natürlich ist die Highspeed-Lok schwer bewacht, wir kämpfen uns durch die schmalen

COLLECTOR'S EDITION MIT TEUREM GIMMICK

Zusätzlich zur Standard-Ausgabe erscheint *Wolfenstein 2: The New Colossus* auch als ungewöhnliche Sammleredition. Darin enthalten ist eine 30cm große Actionfigur (Maßstab 1:6) von B.J. Blazkowicz, der von der Propagandamaschine des Regimes in „Terror-Billy" umgetauft wurde. Die Actionfigur kommt mit fünf wechselbaren Waffen und zwei verschiedenen Jacken. Außerdem in der Schachtel: Das Hauptspiel in einer Steelbook-Hülle sowie ein Handbuch und ein doppelseitiges Poster. Der Season Pass ist leider nicht enthalten. Trotzdem kommt die Sammleredition zu einem gesalzenen Preis: 100 Euro.



Die Terror-Billy-Spielfigur lässt sich mit verschiedenen Waffen ausstatten.



Die Panzerhund-Stahlbestien sind nun in der Lage Feuer zu speien. Später im Spiel wird B.J. auf einem von ihnen reiten.

ZENSUR - EIN SPIELSPASSKILLER?

Seit der Veröffentlichung der letzten *Wolfenstein*-Spiele *The New Order* und *The Old Blood* hat sich nichts an der Rechtslage geändert. Darum hat Bethesda auch im Fall von *The New Colossus* keine Wahl, als im Spiel vorkommende verfassungsfeindliche Symbole, einige Begriffe sowie bestimmte Dialoge abzuändern, damit es hierzulande erscheinen darf. Beispielsweise sind anstelle von Hakenkreuzen andere Symbole zu sehen, anstelle des „Führers" regiert der „Kanzler" und auch das Wort „Nazi" wird nicht erwähnt, stattdessen sprechen alle Charaktere im Spiel schlicht vom „Regime". Bethesda betont allerdings, dass der Gewaltgrad der deutschen Version vollständig erhalten bleibt, hier wurden keine Schnitte vorgenommen. Auch sonst sind alle Spielinhalte der deutschen Version identisch mit denen der internationalen Fassung, man muss also auf keine Szene verzichten. Aufgrund dieser Anpassungen wird hierzulande keine englische Sprachausgabe angeboten. Die sorgfältig ausgewählten deutschen Sprecher sollen aber für ähnlich dichte Stimmung sorgen wie im Original.



Verfassungsfeindliche Symbole wie Hakenkreuze werden in der deutschen Fassung durch harmlose Zeichen ersetzt.

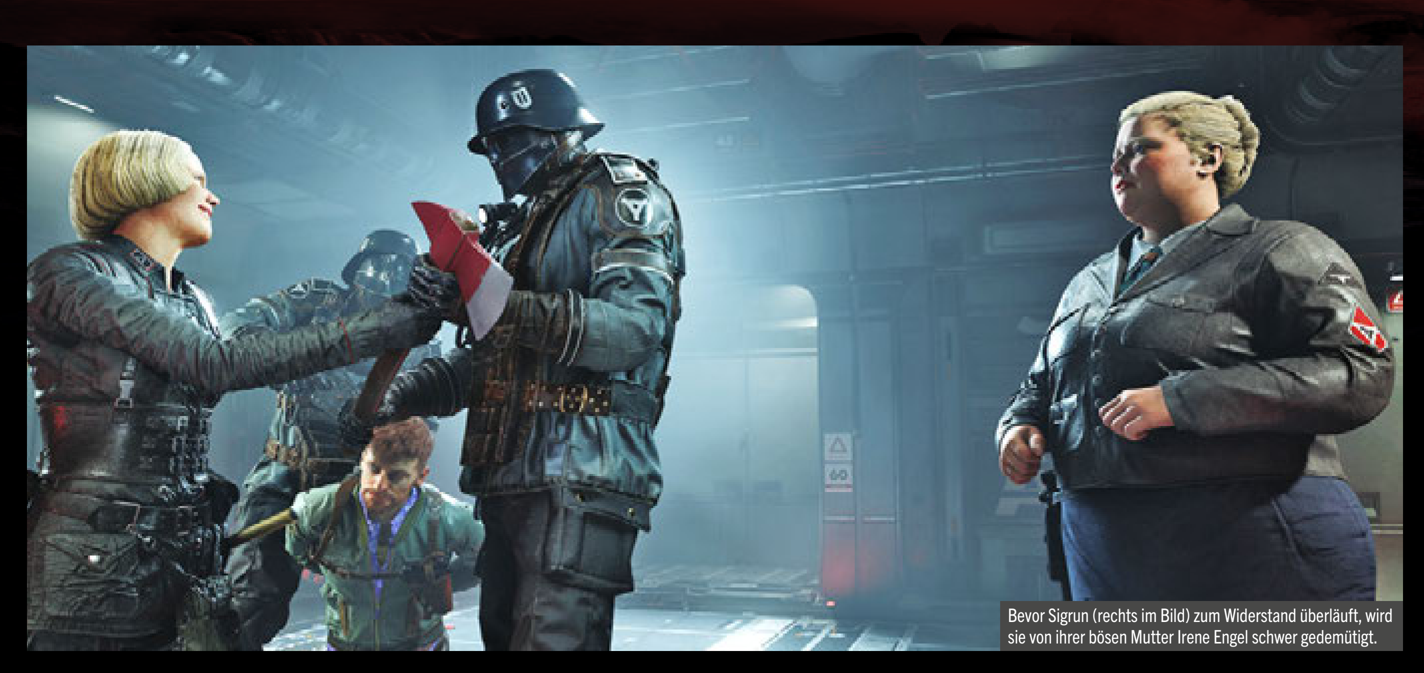
Gänge und sogar über die Dächer der Waggons, während uns die Regime-Gegner immer wieder in die Enge treiben. Auch neue Feinde mischen hier mit, etwa ein brandgefährlicher Roboter im *Terminator*-Stil, der uns mit blitzschnellen Bewegungen auf die Pelle rückt. Seine Avancen erwidern wir mit einigen neuen Schießprügeln, darunter das mächtige Dieselkraftwerk – eine Art Granatwerfer, der explosive Gaskanister verschießt, die gemeinerweise an Gegnern haften bleiben.

Bastelstunde mit Gewehr

Ebenfalls neu in *The New Colossus*: Mithilfe von Waffen-Boostern, die wir in den Levels aufsammeln, können wir jede Knarre mit bis zu drei mächtigen Verbesserungen ausstatten. Je nach Spielstil schrauben wir so etwa einen Schalldämpfer auf unsere Pistole oder sorgen dank „Nagelgewehr"-Upgrade dafür, dass unser MG langsamere, glühende Patronen verschießt, die feindliche Rüstung zerfetzen. Auch Handgranaten lassen sich auf diese Weise gehörig aufmotzen.

B.J. lernt dazu

Ein überarbeitetes Upgrade-System soll den Spieler dazu ermuntern, verschiedene Spielstile auszuprobieren. Wie in *The New Order* gibt es wichtige Perks (Vorteile), die man durch das Erfül-



Bevor Sigrun (rechts im Bild) zum Widerstand überläuft, wird sie von ihrer bösen Mutter Irene Engel schwer gedemütigt.

Mit bestimmten Waffen-Upgrades lässt sich die dicke Panzerung solcher Gegner leicht durchschlagen.

MINISPIEL „ELITE HANS"

In der U-Boot-Heimatbasis befindet sich ein Arcade-Automat, an dem B.J. ein Shooter-Minispiel namens „Elite Hans" absolvieren kann – laut Machine Games ähnlich den Retro-Albtraum-Levels aus *The New Order*. Diesmal wechseln wir allerdings die Seiten, denn hier steuern wir den Regime-Helden Hans, der sich durch Horden feindlicher Kreisauer-Rebellen durchballern muss. Die Bossgegner sollen sogar den bekannten Anführern aus *The New Order* und *The New Colossus* entsprechen!



Bildmaterial aus dem neuen Minispiel gibt es noch nicht. Angeblich soll es aber in einem ähnlichen Retro-Stil wie die Albtraum-Levels aus *The New Order* (Screenshot) gehalten sein.

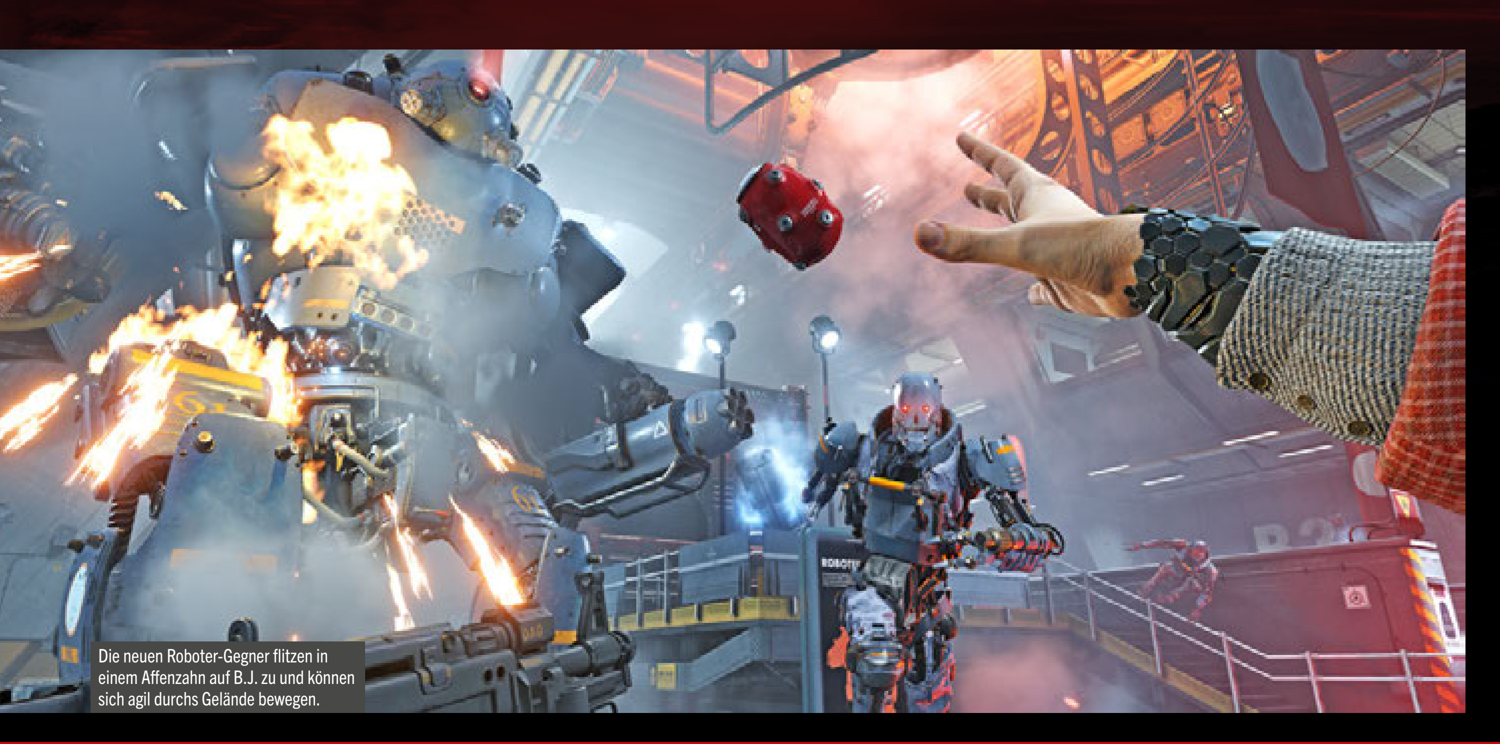
len kleinerer Ziele freischaltet. Wer beispielsweise zehn Gegner lautlos ausknipst, erhält dafür einen Perk, der die Bewegungsgeschwindigkeit im Ducken erhöht. Neu dabei: Jeder der insgesamt 18 Perks lässt sich in mehreren Rängen aufwerten, außerdem sind sie anders als im Vorgänger nicht voneinander abhängig – man darf also nach Herzenslust verbessern, was man will. Auch Lebenspunkte und Rüstungswert werden hier gesteigert. Letzterer wird bedingt durch die neue Motorrüstung, die B.J. diesmal trägt. Wir vermuten, dass er erst durch diese Rüstung wieder die Fähigkeit erhält, aus eigener Kraft zu laufen – ganz ähnlich wie die querschnittsgelähmte Caroline im Vorgängerspiel.

Area 52 und der Atompilz

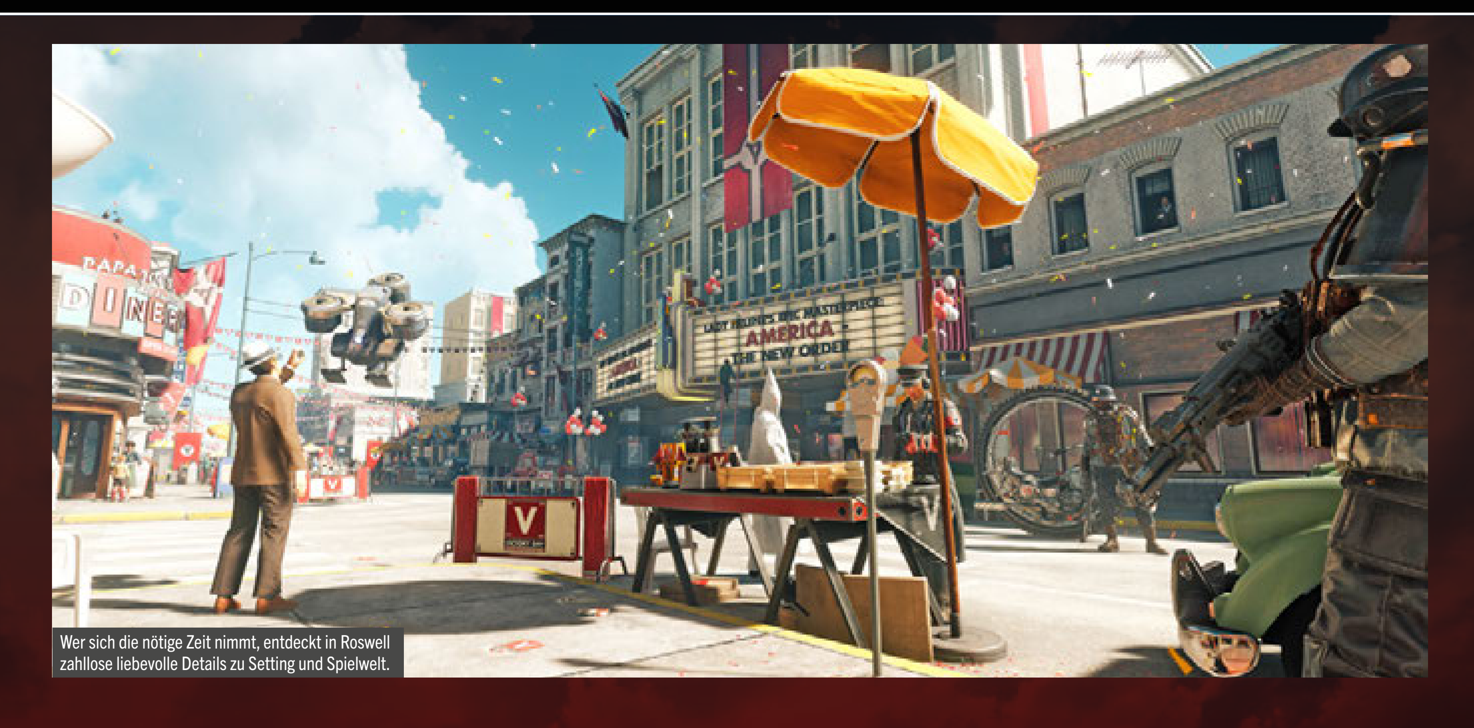
Zeit fürs Finale: Gerade haben wir uns mit Blazkowicz zum Kern der Basis durchgekämpft und die Atombombe abgeliefert, da passiert, was wir schon geahnt haben: ein gewaltiges Tor öffnet sich und ein mehrere Meter hoher Stahlkoloss stapft heran, feuert zielsuchende Raketen und macht uns gleich drei Mal in Folge platt. Erst im vierten Anlauf gelingt es uns, den Geschossen auszuweichen und so in Bewegung zu bleiben, dass wir das Riesenvieh in die Knie zwingen können. Später im Spiel soll es aber auch möglich sein, mithilfe des Laserkraftwerks – ein vielseitiger Energiestrahler – ein Loch in die Rüstung solcher Gegner zu schießen, durch das wir dann extra viel Schaden verursachen können. Alternativ können wir aber auch einfach an dem Mini-Boss vorbeihuschen und uns durch zahlreiche Nazi-Feinde in Richtung Levelausgang durchmähen. Am Ende gibt's dann noch eine stimmungsvolle Cutscene zur Belohnung: B.J. überwältigt eine Regime-Wache, schnappt sich deren Motorrad – und braust auf einer langen Straße davon, während sich hinter ihm ein gewaltiger Atompilz in den Himmel erhebt. Die Mission ist geschafft und wir haben dem Regime einen wichtigen Schlag versetzt!

Rückkehr in alte Levels

Eine der spannendsten Neuerungen bekommen wir bei unserem Anspieltermin leider noch nicht zu sehen: Zwischen Einsätzen soll man mehrfach auf das heimische U-Boot zurückkehren, wo der Spieler nicht nur Nebenaufgaben erfüllen, sondern auch eine neue Übersichtskarte der USA aufrufen kann. Mit der hat man die Möglichkeit, in bereits besuchte Levels zurückzukehren und dort Jagd auf sogenannte Über-Kommandanten zu machen – gelingt diese Mission, beginnen sich die Rebellen gegen



Die neuen Roboter-Gegner flitzen in einem Affenzahn auf B.J. zu und können sich agil durchs Gelände bewegen.



Wer sich die nötige Zeit nimmt, entdeckt in Roswell zahllose liebevolle Details zu Setting und Spielwelt.

die Besatzungsmacht aufzulehnen und B.J. erhält eine Belohnung. Das Besondere daran: Kehrt man in bereits besuchte Kampagnenlevels zurück, verändern sich die Orte! Roswell besucht man dann etwa bei Nacht, anstelle von Zivilisten trifft man Gegner auf den Straßen, außerdem werden neue Bereiche zugänglich sein. Allerdings betonen die Entwickler, dass diese Einsätze völlig freiwillig sind – wer darauf keine Lust hat, kann auch einfach die Story-Kampagne weiterverfolgen, auf das Ende des Spiels hat das keinen Einfluss.

Man soll auf diese Weise lediglich die Chance bekommen, all die Items einzusacken, die man beim ersten Levelbesuch womöglich verpasst hat. Und das ist eine Menge, denn Machine Games hat tonnenweise Sammelbares in den Umgebungen versteckt: 250 Briefe, Zeitungsartikel und Dokumente, 50 Goldbarren, 50 Konzeptgrafiken, 15 Todeskarten, 10 Tonaufnahmen (mit serientypischen Song-Parodien) und 15 Spielzeuge für Max, außerdem kann man zahlreiche Enigma-Codes mitgehen lassen. Und natürlich gibt es noch die sammelbaren Upgrades für B.J.s Waffenarsenal. Ganz schön viel Zeug!

id Tech 6 lässt die Muskeln spielen

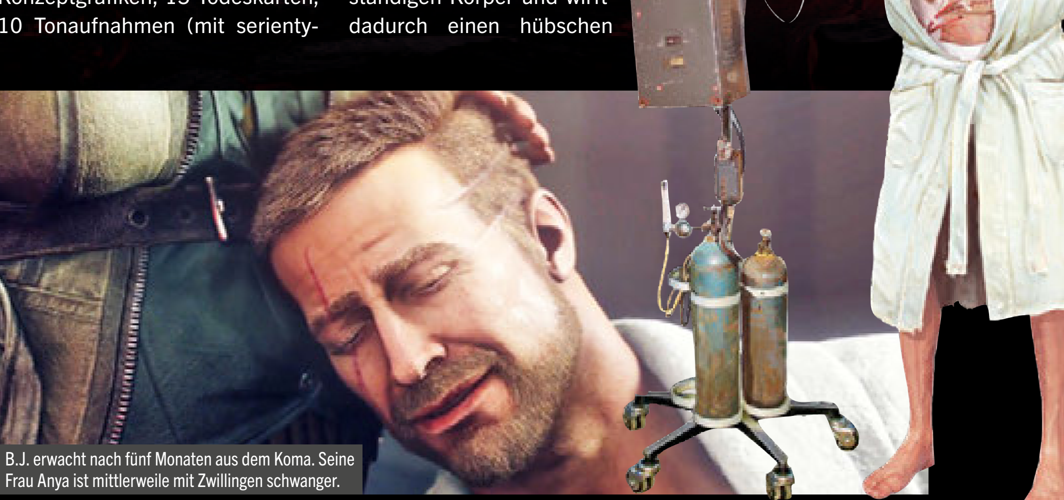
Machine Games wechselte für den *Wolfenstein*-Nachfolger die Engine, statt id Tech 5 kommt nun die sechste Ausgabe des Technikmotors zum Einsatz, der schon in *Doom* (2016) für ein erstklassiges Erlebnis sorgte. Obwohl der Stil nahezu unverändert bleibt, fallen die technischen Verbesserungen sofort auf: Umgebungstexturen sind deutlich schärfer als im Vorgänger, die Licht- und Schattendarstellung ist feiner, Partikel- und Dampfeffekte wirken viel glaubhafter und detailreicher. Ebenfalls neu: B.J.s Spielfigur hat nun einen vollständigen Körper und wirft dadurch einen hübschen Schatten in die Umgebung. Trotz des grafischen Sprungs nach vorne versprechen die Entwickler geschmeidige 60 Bilder pro Sekunde auf allen drei Plattformen. Die PC-Version dürfte grafisch allerdings die hübscheste Fassung werden, denn hier soll man – passende Hardware vorausgesetzt – dank umfangreicher Optionen optisch noch mehr rauskitzeln können als auf PS4 und Xbox One. So loben wir uns das! ❑

FELIX MEINT



„Viel Drama, viel Action – *Wolfenstein 2* lässt's krachen!"

The New Colossus wird ein Sequel nach meinem Geschmack! Natürlich hält sich Machine Games bislang mit allzu wilden Neuerungen zurück und verbessert das Konzept des Vorgängers nur im Detail. Find' ich okay, immerhin bot schon *The New Order* angenehm intensiven, blutigen Shooter-Rabatz mit spannenden Figuren, cleverem Wechsel aus Stealth und Geballer und überraschend dichter Story. An diese Stärken scheinen die Entwickler gelungen anzuknüpfen: Beim Anspielen fühlte ich mich sofort zu Hause! Besonders die vielen Details und die ausgedehnten Story-Sequenzen haben es mir angetan, die Roswell-Mission hat hier bereits gut vorgelegt. Die wenigen neuen Waffen und Gegnertypen sorgen zwar noch für keinerlei Überraschungen, aber ich habe ja nur einen kleinen Teil des Spiels gesehen – vielleicht heben sich die Entwickler die spannenden Wummen auch einfach bis zum Release auf. Spätestens dann wissen wir auch, ob die Idee, in bereits geschaffte Levels zurückzukehren, eine gute war: Ich finde es zwar grundsätzlich spannend, dass sich das Leveldesign dadurch ändert und ich in Ruhe nach Sammelbarem gucken kann – allerdings müssen die Belohnungen dafür schon sehr gut sein, um mich so weit zu motivieren, dass ich die Story pausiere und lieber einen geschafften Level nochmal durchspiele. Doch selbst wenn's „nur" sehr gut und nicht überragend werden sollte: Für mich führt im Oktober kein Weg an *The New Colossus* vorbei.


B.J. erwacht nach fünf Monaten aus dem Koma. Seine Frau Anya ist mittlerweile mit Zwillingen schwanger.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Mittelerde: Schatten des Krieges

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Monolith
Publisher: Warner Bros. Interactive
Termin: 10. Oktober 2017

Neue Online- und Sandbox-Features machen Lust auf Teil 2 – wären da nur nicht Neuigkeiten zu Mikrotransaktionen, Lootboxen und Ingame-Shop.

Von: Stefan Weiss/Peter Bathge

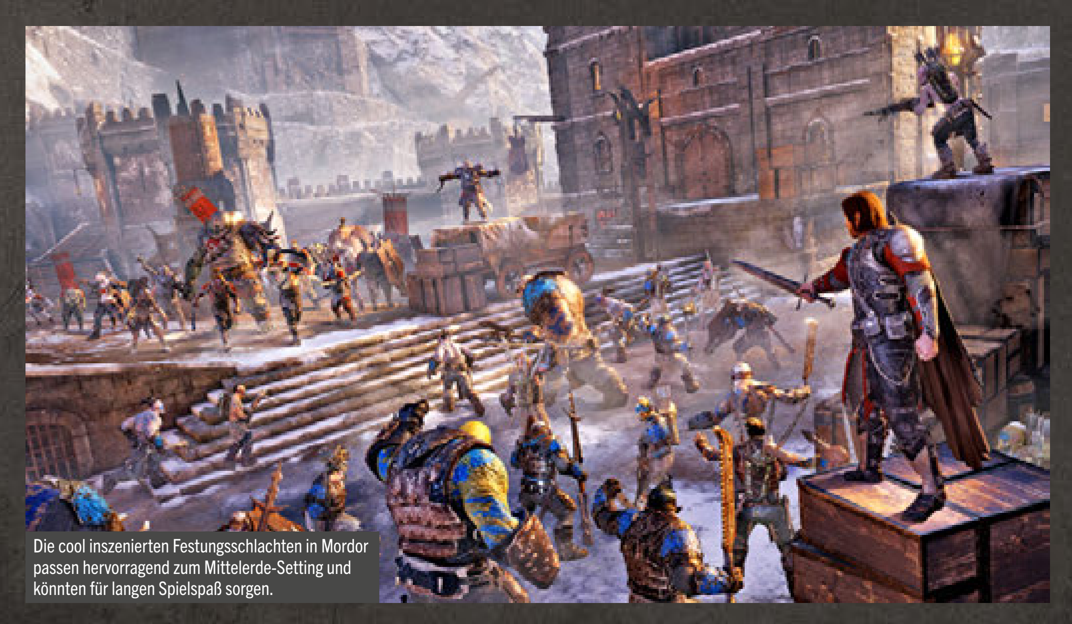
Zeichen der Zeit: Heutzutage muss jedes Spiel mit „Live Service"-Features wie Mikrotransaktionen und Mehrspielermodi daherkommen – selbst wenn es eigentlich ein reiner Singleplayer-Titel ist und man gar keine anderen Spieler zu sehen bekommt. Siehe *Mittelerde: Schatten des Krieges*. Bei einem Studiobesuch in Seattle staunten wir nicht schlecht, als Entwickler Monolith uns die neuen Spielvarianten Online-Conquest und -Vendetta vorstellte. Danach durften wir stundenlang das Gamepad in die Hand nehmen, um Ork-Festungen zu erobern. Dazu gab es Einblicke in Story-Bosskämpfe und den Shadow-Wars-Modus – sowie in die von Fans des Vorgänger heftig kritisierten Mikrotransaktionen im Ingame-Shop.

Coole Burg-Eroberungen

Um den Sandbox-Modus gehörig aufzubohren, bekommt ihr mit dem Spielmodus Online-Conquest reichlich Gelegenheit, mit eurer individuell zusammengestellten Ork-Armee Festungen anderer Spieler einzunehmen. Zugriff auf dieses neue Feature erhaltet ihr über einen entsprechenden Wegpunkt auf der Weltkarte. Nachdem ihr den Modus Online-Conquest aktiviert habt, öffnet sich das Auswahlmenü für die Burgschlachten. In einer Liste bekommt ihr die zur Verfügung stehenden Festungen angezeigt, die andere Spieler zur Eroberung freigegeben haben. Solche Festungen werden als eigenständige Level-Instanz angelegt. Die Verteidigung übernimmt die KI, ihr tretet nie direkt gegen andere Spieler an.

Neben dem Spielernamen bekommt ihr die Art der Burganlage und deren Verteidigungswert angezeigt. Das äußere Erscheinungsbild der Burg sowie einige der Verteidigungseinrichtungen hängen davon ab, welchem Ork-Stamm der Festungsboss (Overlord) angehört. Je höher der Verteidigungswert einer Festung, desto schwieriger ist sie einzunehmen. Die Höhe des Wertes hängt dabei vom Rang des Spielers sowie von den in der Festung platzierten Ork-Anführern ab. Wie ihr selber an eure eigene Festung gelangt, erläutern wir später.

Das Spielziel im Modus Online-Conquest besteht zunächst darin, vorhandene Verteidigungspunkte einzunehmen. Dafür müsst ihr über einen gewissen Zeitraum jeweils die Oberhand rund um den


Die cool inszenierten Festungsschlachten in Mordor passen hervorragend zum Mittelerde-Setting und könnten für langen Spielspaß sorgen.

SCHATTEN UND FLAMME

Monoliths Balrog-Variante ist zwar nicht Durins Fluch, aber verdammt nahe dran.

Monolith führte uns beim Besuch in Seattle auch erstmals Story-Abschnitte des fortgeschrittenen Spiels vor. Wieso, weshalb und warum ihr es mit einem ausgewachsenen Balrog zu tun bekommt, verraten wir nicht. Die Bosskämpfe in *Mittelerde: Schatten des Krieges* sollen aber definitiv cineastischer ausfallen, was wir zumindest für den uns gezeigten Kampf bestätigen können. Vor allem die visuelle Umsetzung zeigt, wie stark die Entwickler sich an der Filmvorlage von Peter Jackson orientieren. Insgesamt nimmt es Monolith mit dem „Lore“ von Tolkiens Fantasy-Welt aber nicht so genau. So überraschten die Entwickler im Trailervideo zu Shelob/Kankra damit, dass die eklige Riesenspinne sich in eine knapp bekleidete Schönheit verwandeln kann – Sex sells. Fans der Buchvorlage werden wohl mehrere dieser Kröten schlucken müssen, wollen sie Spaß am Spiel haben.



Flieht, ihr Narren: Aber nicht doch – im Verlauf der Story bekommt ihr es mehr als einmal mit einem Balrog zu tun. Ob ihr es am Ende wirklich schafft, ihn zu vernichten?

entsprechenden Flaggenpunkt behalten, um dann dort euer Banner zu hissen. Ein Icon am Flaggenpunkt zeigt euch den aktuellen Fortschritt des laufenden Eroberungsvorgangs an. Einmal eingenommene Verteidigungspunkte bleiben für den Rest der Schlacht in eurer Hand. Mit Gegenangriffen seitens der Verteidiger müsst ihr also nicht rechnen. Je nach Ausbaustufe der Burg gilt es, bis zu sechs solcher Verteidigungspunkte einzunehmen.

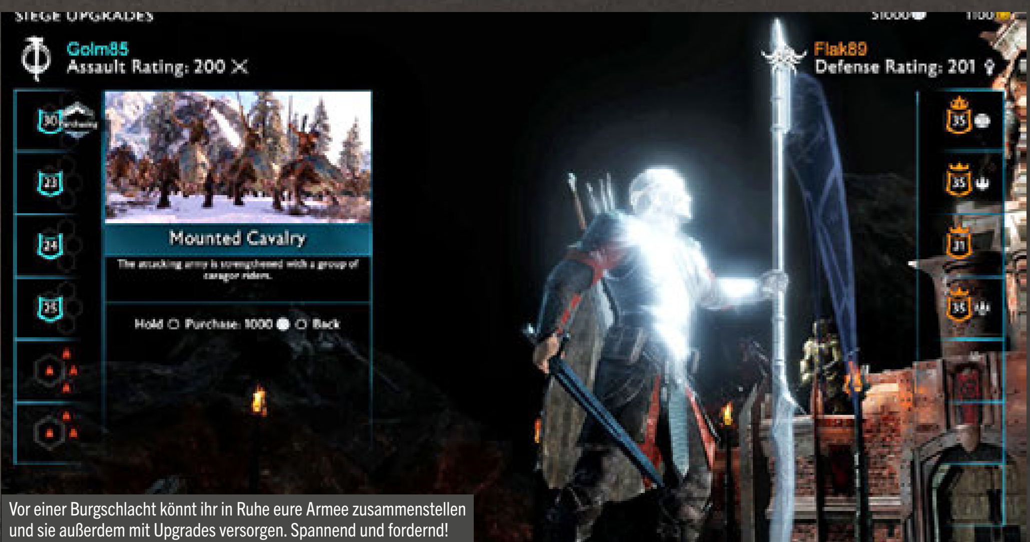
Sobald ihr diese Aufgabe gemeistert habt, bekommt ihr Zugang zum Thronsaal der Burg, um euch dem darin verschanzten Overlord zu stellen. Erst, wenn ihr den feindlichen Burgherren ins Jenseits geschickt habt oder ihn per Talions Brandmarken-Fähigkeit dominiert, ist die Schlacht gewonnen.

Der Lohn der Mühe

Als Belohnung für gewonnene Conquest-Schlachten erhaltet ihr Erfahrungspunkte, Ingame-Währung und Beutetruhen (in Form von Lootboxen und War Chests). Die Lootboxen enthalten Waffen, Rüstungsteile oder auch Edelsteine, mit denen sich Items aufleveln lassen. Solche Upgrades sorgen beispielsweise für mehr Schaden, verbesserte Heilung oder liefern andere nützliche Buffs für Talion. In den War Chests hingegen findet ihr



Die grafischen Details, wie beispielsweise von Feuer und Rauch sowie die Beleuchtung wirken im Vergleich zum Vorgänger um einiges besser und realistischer.



Vor einer Burgschlacht könnt ihr in Ruhe eure Armee zusammenstellen und sie außerdem mit Upgrades versorgen. Spannend und fordernd!

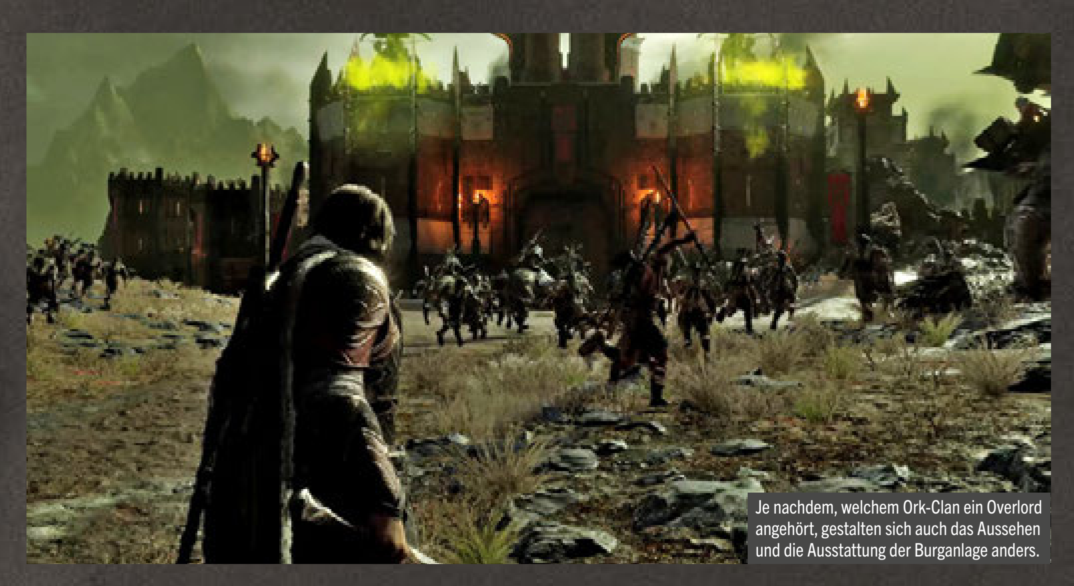
DAS WÄHRUNGSSYSTEM IN *SCHATTEN DES KRIEGES*

Die Nachricht, dass *Mittelerde: Schatten des Krieges* auch Mikrotransaktionen enthalten soll, sorgte bei etlichen Spielern für Entsetzen.

Im Spiel wird es zwei Arten von Ingame-Währung geben, mit denen ihr im Shop Lootboxen mit Ork-Mitstreitern und Ausrüstungsgegenständen in unterschiedlichen Seltenheitsgraden sowie XP-Boosts einkauft: Mirian und Gold. Mirian-Münzen findet ihr zum Beispiel in Truhen, außerdem tragen Schatz-Orks besonders viel Mirian mit sich herum. Darüber hinaus lassen sich Ausrüstungsgegenstände und auch Ork-Einheiten zerstören, um daraus Mirian zu gewinnen – so ähnlich wie in ihre Bestandteile zerlegte Spielkarten in *Hearthstone* Arkanen Staub generieren. Die zweite Währung von *Mittelerde: Schatten des Krieges* ist Gold. Gold ist viel mehr wert als Mirian, aber auch sehr selten; wer an den für das Spiel geplanten Community-Herausforderungen teilnimmt und die Story-Kampagne spielt, bekommt ein paar Münzen. Doch hauptsächlich dient die Premium-Währung dazu, zum Goldkauf gegen Echtgeld zu verführen. Zum Preis der Pakete gibt es noch keine Informationen; der scharfe Protest der Community war dennoch nicht zu überhören. Monolith betont aber, dass es keine exklusiv nur per Goldkauf erhältlichen Inhalte geben wird. Alles, was Spieler mit Gold erwerben können, lässt sich auch kostenlos erspielen – das dauert aber vermutlich sehr lange.



Die im Spiel als Beute dienenden unterschiedlichen Truhen für Ausrüstung und Ork-Einheiten wird man auch in einem Ingame-Shop käuflich erwerben können.


Je nachdem, welchem Ork-Clan ein Overlord angehört, gestalten sich auch das Aussehen und die Ausstattung der Burganlage anders.


Die Regionen Mordors – wie etwa hier Gorgoroth mit dem Schicksalsberg im Hintergrund – strotzen nur so vor fantastisch designten Details.

neue Ork-Einheiten für eure Armee. Die Orks kommen dabei in unterschiedlicher Qualität und Seltenheitsstufen vor. Die Belohnungen für eine gewonnene Online-Conquest-Schlacht gibt es in den Kategorien Bronze, Silber und Gold. Der bestimmende Faktor für die Belohnungskategorie ist die Zeit, die ihr benötigt habt, um eine Festung einzunehmen. Ein eingeblendeter Countdown in einer laufenden Schlacht gibt euch dabei stets Auskunft, wie viel Zeit euch noch bleibt, um das Ziel zu erfüllen. Die Beutetruhen sind aber auch durch Mikrotransaktionen gegen Echtgeld erhältlich, wie Monolith verlauten ließ. Mehr dazu findet ihr im Extrakasten oben auf dieser Seite.

Online-Conquests lassen sich in zwei Modi spielen, entweder als Ranked- oder Friendly-Variante. Letztere dient eher zum Ausprobieren der eigenen Skills und der Armeezusammensetzung. Belohnungen im Ranked-Modus fallen höher aus, dafür sind erlittene Verluste in diesem Modus permanent: Ork-Kompagnons, die ihr in einer solchen Schlacht verloren habt, stehen euch nicht mehr zur Verfügung. Anhand gewonnener oder verlorener Gefechte im Ranked-Modus steigt oder fällt euer eigener Spielerrang. Als Besitzer einer Festung, die man für die Conquest-Missionen bereitstellt, muss

SO FUNKTIONIERT DER SHADOW-WARS-MODUS

Wer die Singleplayer-Kampagne in *Schatten des Krieges* abgeschlossen hat, dem eröffnet sich in der Sandbox-Welt der Shadow-Wars-Modus.

Shadow Wars ist ein Hordemodus für alle, die nicht genug von Kämpfen, Nemesis-System und Loot-Spirale bekommen. Eure Aufgabe besteht darin, die von euch im Spielverlauf stationierten Festungen in Verteidigungsmissionen gegen anstürmende Gegnerwellen zu verteidigen. Das Ganze funktioniert im Prinzip wie bei den Conquest-Schlachten, nur dass ihr diesmal auf der Verteidigerseite steht. Die Festungen, die in eurem Besitz sind, lassen sich entsprechend eurer verfügbaren Orks samt Upgrades anpassen und auf Wunsch als Conquest-Missionsziel für andere Spieler freischalten. Zu den erhältlichen Verbesserungen eurer Trutzburg zählen beispielsweise verstärkte Mauern und Tore oder auch Scharten, die Gift- oder Feuerströme auf die Angreifer herabregnen lassen. Der Shadow-Wars-Modus selber ist in verschiedene Stufen unterteilt. Mit jeder neuen Stufe kann die Anzahl der jeweils angegriffenen Regionen und die Stärke der Angreiferarmeen steigen. Solltet ihr eine der Verteidigungsschlachten verlieren, müsst ihr die entsprechende Burganlage zunächst wieder zurückerobern, bevor ihr die nächste Stufe im Shadow-Wars-Modus erreichen könnt. Auch bei diesem Modus sorgt das Nemesis-System für unterschiedlichste Erlebnisse. Beim Verlust einer Festung etwa können die gegnerischen Orks euren Overlord gefangen nehmen. Daraus ergibt sich dann eine optionale Rettungsmission, in der ihr versucht, euren Anführer zu befreien. Vor dem Angriff auf eine Festung, die ihr zurückerobern wollt, lassen sich auch gezielt verfügbare Spionage- oder Meuchelaufträge absolvieren, um daraus taktische Vorteile für die Schlacht zu generieren. Wenn ihr den Shadow-Wars-Modus erfolgreich beendet, soll ein finaler Story-Epilog direkt zu den Geschehnissen der Buchvorlage *Der Herr der Ringe* überleiten und damit inhaltlich die Brücke zwischen Spiel und Roman schlagen.



Im Shadow-Wars-Modus gilt es, eure Festungen in den verschiedenen Regionen Mordors gegen immer stärker werdende Gegnerwellen zu behaupten.

man keine permanenten Verluste im eigenen Solospiel einplanen, da das Bollwerk und die darin stationierten Orks nur als Kopie für andere Spieler zugänglich sind.

Taktische Vorbereitung

In unserer mehrstündigen Spielsession stellte sich schnell heraus, dass die Burgschlachten enorm viel Abwechslung und Spieltiefe in die Welt von *Mittelerde: Schatten des Krieges* bringen. Hier kommen das gehörig aufgebohrte Nemesis-System, die zahlreich vorhandenen und unterschiedlichen Orks, sowie deren Klassen und Fähigkeiten voll zum Tragen. Passend dazu ist es entscheidend, die eigene Angriffstruppe entsprechend aufzustellen. Dies lässt sich im Vorbereitungsmenü vor einer Burgschlacht erledigen. Darin könnt ihr euch die Details der eigenen und gegnerischen Orks anschauen, um zu sehen, welche Stärken und Schwächen sie besitzen.

Sowohl die Gegner als auch Held Talion steigen maximal bis Level 60 auf. Die Anzahl der möglichen Skillpunkte für Talion liegt bei rund 120. Dementsprechend umfangreich fällt auch die Auswahl an Fertigkeiten für Talion aus. Die Analyse der Gegner in unserer ersten Schlacht offenbart beispielsweise, dass gleich mehrere der orkischen Champions eine Schwäche gegenüber Schleichattacken besitzen.


Im Story-Modus lässt Monolith diesmal deutlich mehr personalisierte Ork-Charaktere auftreten als im Vorgänger. Der hier gezeigte Zog ist ein mächtiger Beschwörer.


Talions „Letzte Chance“ wurde etwas vereinfacht. Sobald der sich verkleinernde Außenring den Kreis berührt, müsst ihr die passende Taste drücken.



Per Online-Vendetta macht ihr Jagd auf Orks, die schon andere Spieler auf dem Gewissen haben. Wenn ihr dabei scheitert, ist die Chance auf Rache vertan.

Das nutzen wir doch gleich aus und verpassen Talion passende Upgrade-Buffs, damit seine Schleichangriffe möglichst effektiv ausfallen.

Ebenfalls cool sind die Anpassungen schon bestehender Fertigkeiten, um ihnen einen speziellen Effekt zu verpassen. Den schon aus dem Vorgänger bekannten Flächenzauber Geisterblitz etwa garnieren wir mit einem Gift-Buff. Das erweist sich in der nachfolgenden Schlacht als äußerst nützlich. Besäßen die Feinde hingegen zum Beispiel Giftresistenz, wäre der gewählte Effekt völlig nutzlos.

Da die gegnerischen Orks in *Mittelerde: Schatten des Krieges* bedeutend mehr Tricks als im Vorgänger auf Lager haben, seid ihr auch viel öfter damit beschäftigt, Talions Fertigkeiten für die jeweilige Schlacht abzuändern und zu optimieren. Gegnerische Orks mit dem Skill „Adaption" sind jetzt sogar in der Lage, sich bei wiederholten, ständig gleichen Manövern des Spielers so anzupassen, dass ihr keinen Schaden mehr damit anrichtet. In einem solchen Fall hilft nur noch, die eigene Angriffstaktik immer wieder zu ändern.

Bei einer Belagerung kann eure eigene Armee aus bis zu sechs Ork-Trupps bestehen. Die entsprechenden Slots schaltet ihr mit verdienter Ingame-Währung frei. Zusätzlich lassen sich pro Slot noch drei sogenannte Siege-Upgrades freischalten, von denen immer eines in der Schlacht aktiv sein kann. Die Auswahl der Upgrades fällt üppig aus und lädt zum Experimentieren ein. So könnt ihr beispielsweise mit Katapulten bestückte Siege Beasts mit zusätzlicher Giftmunition ausrüsten, gepanzerte Orks als berittene Caragor-Kavallerie ins Feld schicken, die Kampfmoral durch Bannerträger erhöhen oder einen mächtigen Drachen im Kampf einsetzen. Oder wie wäre es mit beschworenen Spinnen, axtschwingenden Schocktruppen oder gar mit riesigen Trollen, die Burgmauern einreißen? Die Vielzahl der zur Verfügung stehenden Komponenten dürfte für immer neue Kombinationen sorgen, mit denen Spieler ihre Festungen samt der darin stationierten Ork-Truppen ausstaffieren können. Das klingt doch nach verdammt viel Langzeitmotivation, oder?



Im Verteidigungsmodus übernehmt ihr die Defensive einer Burg. Dabei könnt ihr unter anderem auch die Mauern und Tore per Upgrades verstärken.

Tolle Inszenierung

Beim Anspielen der Burgschlachten gefiel uns nicht nur die taktische Vielfalt, die das Spielsystem bietet, sondern auch die cool umgesetzte Inszenierung. So glänzte die spielbare PC-Version mit deutlich schickeren Effekten im Vergleich zum Vorgänger *Mittelerde: Mordors Schatten*. In Brand gesetzte Orks, freigesetzte Giftwolken – das sah schon mächtig schick aus. Generell zeigt sich das neue Mordor durchaus auch von einer schon fast freundlich anmutenden Eleganz in puncto Landschaftsvielfalt und optischer Gestaltung.

Doch viel Zeit, sich an den grafischen Finessen zu erfreuen, bleibt uns nicht. Die actionreichen Gefechte im Online-Conquest-Modus verlangen uns ordentliche Konzentration ab. Stets gilt es, nicht nur den aktuellen Kampfschauplatz – sprich den jeweils einzunehmenden Kontrollpunkt –, sondern auch die eigene Truppe im Auge zu behalten. Gar nicht so leicht bei dem sehr engen Sichtfeld – hoffentlich lässt sich das „Field of View" (FoV) im fertigen Spiel anpassen! Da die Scharmützel knackig ausfallen, müsst ihr damit rechnen, dass eure eigenen Ork-Hauptmänner auch mal das Zeitliche segnen.

Sobald es für einen eurer Begleiter brenzlig wird, mahnt ein

rotes Symbol über dessen Kopf, dass er Hilfe benötigt. Wenn ihr es schafft, die störenden Gegner zu beseitigen, könnt ihr eure angeschlagenen Orks heilen, sodass sie wieder voll einsatzfähig sind. Solltet ihr angeschlagene Hauptmänner in eurer Armee schlichtweg ignorieren, kann das – je nach Persönlichkeit des betreffenden Orks – dazu führen, dass sich diese Einheiten von euch abwenden.

Nützlich: Im Verlauf einer Burgschlacht lassen sich gegnerische Ork-Anführer per Brandmarken-Fähigkeit auf die eigene Seite holen. Allerdings kämpfen die so umgepolten Schergen nur für die Dauer der Belagerung auf eurer Seite und stehen nicht permanent in eurem Kader. Die Duelle mit den gegnerischen Overlords im Thronraum stellen das Sahnehäubchen der Schlachten dar, da ihr diese Gefechte ohne Unterstützung eurer Verbündeten austragt. Hier kommt es entscheidend darauf an, die passenden Fähigkeiten parat zu haben, um etwaige Schwächen des jeweiligen Overlords auszunutzen. Unterstützung zaubert sich Talion im Notfall einfach herbei. Neben den schon im Vorgänger verfügbaren Ork-Truppen stehen unterschiedliche Bestien wie Caragor und Graug bereit, deren Beschwörung sich im Duell gegen einen Overlord als nützlich erweist. Aber Vorsicht: Auch einige Feinde besitzen Beschwörerfähigkeiten!


Bevor ihr in einer Burgschlacht den feindlichen Overlord bekämpft, stellt der sich in einer (nicht überspringbaren) Zwischensequenz vor.



Mächtige Drachen sorgen in den Festungskämpfen für Atmosphäre. Neben Talion können auch manche Gegner auf den Echsen reiten.

Online-Vendetta-Modus

Die aus *Mordors Schatten* bekannte Online-Vendetta kehrt als erweiterter Spielmodus in *Schatten des Krieges* zurück. Dahinter verbirgt sich die Option, den virtuellen Tod von befreundeten Spielern zu rächen. Wie schon beim Modus Online-Conquest steht euch auch für eine Online-Vendetta ein entsprechendes Wegpunkt-Icon auf der Weltkarte zur Verfügung. Frei aussuchen lässt sich eine solche Mission nicht. Details zum jeweiligen Auftrag zeigen euch an, welcher eurer Freunde vom betreffenden Ork gemeuchelt wurde und wie viele besiegte Spieler der Gegner schon auf seinem Konto verzeichnen kann. Einmal gestartet, habt ihr nun die Chance, den mörderischen Ork zu besiegen. Solltet ihr dabei versagen, ist diese Mission nicht gleich wieder verfügbar. Wenn ihr dagegen den Auftrag erfolgreich abschließt, bekommt ihr ähnlich wie beim Modus Online-Conquest Belohnungspunkte und greift obendrein auch eine Beutetruhe ab. Cool dabei: Die so gewonnenen Zähler bekommt nicht nur ihr selbst, sondern auch der gerächte, befreundete Spieler gutgeschrieben. Die Belohnungspunkte könnt ihr ausgeben, um Talion und eure Ork-Armee weiter auszubauen und zu verbessern. Oder ihr zückt eben das Portemonnaie und kauft im Ingame-Shop mit echtem Geld ein – das freut Monolith und Warner Bros. Interactive, aber macht das Spiel so auch noch Spaß? ❑



Übersteigt der Level des Gegners den von Talion, lässt sich der Ork nicht sofort dominieren, sondern ihr müsst ihn erst beschämen (senkt die XP-Stufe).

STEFAN MEINT

„Mehr Tiefgang und Abwechslung – Monolith macht's genau richtig!"

Actionreich und taktisch fordernd zugleich, bietet *Schatten des Krieges* mit den Conquest-Schlachten einen starken Sandbox-Modus, der motiviert und spielerisch abwechslungsreich daherkommt. Am meisten freue ich mich auf den Kampf um Mordors Regionen im Shadow-Wars-Modus. Die Online-Vendettas stellen ein nettes „Zuckerl" dar, können aber den imposanten Burgschlachten nicht das Wasser reichen. Letztere machen vor allem durch das stark erweiterte Nemesis-System, die vielen Ork-Klassen und deren Fertigkeiten enorm viel Spaß. Passend dazu lässt sich Talion abwechslungsreicher und individueller anpassen und ausrüsten als zuvor, prima! Bloß die geplanten Ingame-Käufe betrachten wir aktuell noch mit etlichen Fragezeichen hinsichtlich der Auswirkungen auf die Balance im Spiel.

Mit großen Bosskämpfen inklusive Fahrzeugeinsatz und einem Schuss Lovecraft-Horror will sich *Phoenix Point* von *XCOM* abgrenzen.

Phoenix Point

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Snapshot Games
Publisher: Snapshot Games
Termin: 4. Quartal 2018

Der *X-COM*-Erfinder greift *XCOM* an, finanziell unterstützt von Fans und Investoren per Crowdfunding. Wir berechnen die Trefferchancen.

Von: Peter Bathge

Die Spielebranche kann manchmal ganz schön unfair sein. Zum Beispiel zu Julian Gollop. Der Erfinder der *X-COM*-Serie hob 1999 mit dem Rundentaktik-Spiel fast im Alleingang ein gänzlich neues Genre aus der Taufe. Damit sollte er heute eigentlich eine ähnliche Popularität wie wegweisende Designer à la Warren Spector (*Deus Ex*) oder Richard Garriott (*Ultima*) genießen. Stattdessen wird sein Stern längst überstrahlt von Jake Solomon und dessen Team bei Firaxis, die mit dem genialen Reboot *XCOM: Enemy Unknown* der schwächelnden Reihe 2012 neues Leben einhauchten. Deutsche Spieler können mit Gollops Namen erst recht nichts anfangen, auch weil die Marktpenetration des ursprünglichen Spiels um den Kampf gegen Alien-Invasoren hierzulande unter der Namensänderung in *UFO: Enemy Unknown* zu leiden hatte. Doch nach jahrelanger Inaktivität und einem Abstecher zu Ubisoft macht Gollop wieder von sich reden: 2015 mit dem Multiplayer-lastigen Rundenstrategie-Spiel *Chaos Reborn* – und dieses Jahr mit der Crowdfunding-Kampagne zu *Phoenix Point*. Letzteres soll an alte *X-COM*-Erfolge anknüpfen. Wie genau, das verriet uns Julian Gollop persönlich.

Die Monster aus dem Nebel

In *Phoenix Point* steht die Menschheit vor dem Abgrund: 40 Jahre in



Mit Waffen-Mods und Zusatzausrüstung wie einem Schulterraketenwerfer personalisiert ihr eure Soldaten.

CROWDFUNDING

Auf www.fig.co sammelte Snapshot Games über 780.000 US-Dollar ein. Investoren können diesen Betrag noch aufstocken.

Wer sich gemäß der Fig-Statuen als Investor qualifiziert, darf auch nach dem Ende der im Juni abgeschlossenen Crowdfunding-Aktion noch zusätzliches Kapital für *Phoenix Point* bereitstellen – mit der Aussicht auf Dividenden, wenn das Spiel erschienen ist. Aktuell hoffen Julian Gollop & Co. auf die Erfüllung des nächsten Stretch Goals: Bei einer Summe von 850.000 Dollar wird eine fliegende Basis à la der Avenger aus *XCOM 2* freigeschaltet.

GEOSCAPE: WAS IHR AUF DER WELTKARTE ANSTELLT

Ufos abschießen dürft ihr wohl nicht, aber neben Basisbau und Missionsauswahl soll der Luftkampf à la *X-COM* dennoch eine noch nicht näher definierte Rolle spielen.

Anders als in den Kämpfen läuft auf der Weltkarte alles in Echtzeit ab. Ihr könnt pausieren und werdet durch einen übergeordneten Countdown ähnlich dem Avatar-Projekt in *XCOM 2* unter Druck gsetzt. Missionen mit in Stein gemeißelten Rundenlimits sollen aber eine Seltenheit sein.

Neben den drei Rohstoffen Nahrung, Baumaterial und Forschungspunkte wird es auch noch (sehr knappe) besondere Ressourcen geben, die für die mächtigsten Gebäude und Upgrades nötig sind.

Von eurer stark befestigten Phoenix-Basis aus expandiert ihr in die von Menschen bewohnten Zufluchtsorte (Havens), die teils bereits unter Kontrolle einer anderen menschlichen Fraktion stehen.

Wie in *XCOM 2* verteilt ihr Personal auf Forschungs- und Bauprojekte. Soldaten können auch per Training in einer eurer Basen verbessert werden.

Riesige, langsame Kreaturen setzen manchmal Kurs auf eine Stadt – wenn sie ankommen, ist Zerstörung garantiert. Also müsst ihr auf dem Rücken der Kolosse landen und im Laufe eines harten Kampfs Bomben platzieren, die den Leviathan ausschalten.

der Zukunft hat ein Alien-Virus die Meere in ein fremdartiges Biotop für groteske Kreaturen verwandelt und ein mysteriöser Nebel breitet sich an Land aus. Milliarden sterben. Die letzten Überlebenden verschanzen sich in Enklaven, abgeschottet von der Außenwelt und sowohl den außerirdischen Mutanten als auch den anderen Fraktionen feindlich gegenüber eingestellt. Der Spieler übernimmt die Kontrolle einer Zelle des Phoenix-Projekts, einer Spezialeinheit von Soldaten und Wissenschaftlern, die die letzte Hoffnung der Menschheit darstellt. Parallelen zu *XCOM* sind also vorhanden, doch Julian Gollop und sein Team von Snapshot Games im bulgarischen Sofia setzen anders als der große Konkurrent auf eine dichte Horror-Atmosphäre. Statt der perfekt gestylten Advent-Truppen aus dem Firaxis-Spiel (siehe *XCOM 2: War of the Chosen*-*Test* auf Seite 62) stellen sich euren Soldaten vom Virus verzerrte Meereskreaturen mit monströsen Zügen entgehen. Der Nebel, der die Mutanten vom Meer aus an Land transportiert, stellt eine beklemmende Präsenz dar; Einflüsse von Autoren wie H.P. Lovecraft und Stephen King sind unübersehbar.

Das Zusammenspiel zwischen Phoenix-Team und den Fraktionen (darunter Militaristen, religiöse Fanatiker und technologisch fortgeschrittene Isolationisten) soll *Phoenix Point* von einem typischen *XCOM*-Klon zu etwas Besonderem machen. Auf der Weltkarte (siehe oben) geht's eher wie in der *Civilization*-Serie zu: Ihr knüpft zarte diplomatische Bande zu den anderen Überlebenden, nehmt neue Stützpunkte ein (im Notfall auch mit Waffengewalt), errichtet dort Gebäude wie Werkstätten, Forschungslabore oder Trainingszentren, verteidigt die Lager gegen Angriffe und erforscht die Umgebung. Eine Prise Handel ist enthalten, zudem sind Allianzen möglich, dann erhaltet ihr Zugriff auf exklusive Technologien der jeweiligen Gruppe. Mit wem ihr paktiert und wie sich die Anführer der Fraktionen verhalten, ist abseits grober Verhaltensrichtlinien für die KI nicht vorgegeben: Wie in einem 4X-Strategiespiel soll es bei jedem Spieldurchgang zu anderen Bündnissen kommen und die Aliens oder der Spieler können Parteien komplett auslöschen – dabei kann es auch zu dreiseitigen Auseinandersetzungen kommen. Abhängig von euren Entscheidungen bekommt ihr eine von mindestens drei Endsequenzen zu sehen; an der hauptsächlich per (vorgelesenem) Text transportierten Story arbeiten zwei von aktuell rund 20 Mitarbeitern bei Snapshot Games. Im Gegensatz zu einer linearen Erzählung entwickeln sich die Ereignisse abhängig von eurem Wirken auf der Weltkarte. Neben vordefinierten Story-Missionen gibt es auch viele Zufallselemente bei Map-Design und Gegnerzusammenstellung, das soll den Wiederspielwert erhöhen.

Alt und neu vereint

Viele Gedanken hat sich Julian Gollop um die rundenbasierten Taktikkämpfe gemacht. Hierfür setzt er auf eine Kombination aus Old-school-Features wie im allerersten *X-COM/UFO* und dem Komfort sowie der Präsentation der neuen *XCOM*-Spiele. So haben die Soldaten ein begrenztes Inventar und müssen für Spezialfähigkeiten (Psi-Skills, automatische Gegenangriffe, Overwatch) auf ein Konto von Willenskraft-Zählern ähnlich der Aktionspunkte früherer Spiele zurückgreifen. Der Bewegungsradius wird dafür genau wie im Firaxis-*XCOM* mit zwei farblich unterschiedlichen Zonen begrenzt. Allerdings dürft ihr euren Soldaten neue Befehle geben, wenn sie während einer Be-



In den Kampfeinsätzen gebt ihr aus der isometrischen Perspektive Befehle – Runde für Runde.

BALANCE HALTEN MIT MUTATIONEN: DIE ALIEN-KI

Anfangs beinhart, gegen Ende ein Kinderspiel: Lernkurve und Schwierigkeitsgrad waren bei *XCOM*-Spielen schon immer knifflig auszubalancieren. *Phoenix Point* geht das Problem auf besondere Weise an.

Der intelligente Virus, der für die Beinahe-Ausrottung der Menschheit verantwortlich ist, stellt aus unterschiedlichen, prozedural generierten Komponenten einen Monstertyp zusammen, der in den Kampf gegen das Phoenix-Team zieht. Erweist sich die erschaffene Einheit als effektiv, wird sie beim nächsten Mal erneut aufgeboten; fährt sie eine Niederlage nach der anderen ein, geht es zurück ans Reißbrett und der Virus optimiert das Design mit einer anderen Art von Waffe oder aber gibt einer völlig neuen, stärkeren Art von Mutant den Vorzug – bis der Spieler lernt, deren Fähigkeiten zu kontern und der Virus erneut umdisponiert. So wird der Schwierigkeitsgrad stets an das Können des Spielers angepasst.

BESCHEIDENE ANFÄNGE
Phoenix Point bietet eine große Bandbreite an unterschiedlichen Kreaturen, von den winzigen Kreaturen im Nebel über Larven, die sich durch den Boden buddeln, bis hin zu fliegenden Schwarmeinheiten und riesigen Bossgegnern, die in der komplett zerstörbaren Umgebung Deckungsmöglichkeiten einreißen, indem sie sich einfach nur umdrehen. Zu Beginn versucht die KI, mit simplen Designs das Phoenix-Team zu besiegen. Wenn das nichts bringt, steht der nächste Schritt auf der Evolutionsleiter an.



BAUKASTENSYSTEM
Dank prozeduraler Generation der unterschiedlichen „Bauteile" soll für Abwechslung gesorgt sein; der modulare Aufbau erlaubt das selektive Austauschen von Kopf, Körper und Gliedmaßen wie einem integrierten Maschinengewehr. Jedes Körperteil beeinflusst Attribute wie Mobilität, Rüstung, Ausdauer und Willenskraft. Die KI setzt solange auf eine erfolgreiche Mutation, bis der Spieler die richtige Gegentaktik gefunden hat.



STÄNDIGE WEITERENTWICKLUNG
Die Alien-Typen sind hochspezialisiert und verfügen stets nur über ein oder zwei Spezialfähigkeiten. Zum Beispiel stoßen sogenannte Sirenen einen Schrei aus, der die Willenskraft der Phoenix-Soldaten reduziert. Weil als fehlerhaft eingeschätzte Mutationen komplett eingestellt werden, wird es laut Julian Gollop auf den Schlachtfeldern stets nur eine überschaubare Anzahl unterschiedlicher Alien-Varianten auf einmal geben.

wegung Gegner erspähen oder das Feuer von Aliens beziehungsweise menschlichen Feinden auf sich ziehen. Die Widersacher laufen nicht wie in *XCOM 2* in Gruppen über die Karte und suchen automatisch Deckung (ein System, das schon für viele Wutanfälle auch beim Autor dieser Zeilen gesorgt hat). Dafür gibt es knifflige Bosskämpfe gegen wahrlich riesige Monster und steuerbare Fahrzeuge wie Panzer sowie Geschütze und Drohnen. Diese bedient vorrangig der Techniker, eine von drei Basisklassen in *Phoenix Point*. Dazu kommen Scharfschütze und Stoßtruppe – klassische Rollen, die im Spielverlauf auf Wunsch fünf Spezialisierungen erfahren. Je nachdem, mit welcher Fraktion ihr sympathisiert, erhaltet ihr zudem exklusive Anpassungsoptionen und Talente im Fähigkeitenbaum. So könnt ihr gezielt Alien-Mutationen auslösen, um die Attribute eurer Soldaten zu verbessern – oder ihr setzt auf künstliche Prothesen, Exosuits sowie Jetpacks. Wie viele Einheiten in ein Squad passen, darüber diskutiert Snapshot Games noch intern, von sechs bis 16 Soldaten ist alles möglich. Geplant ist, mehrere Squads an ein Missionsziel schicken zu können – oder aber parallel zwei Einsatzteams an unterschiedliche Orte zu senden. Außerdem gibt es manchmal Artillerie-Unterstüung von außerhalb der Map. Auf eure Truppen müsst ihr gut Acht geben: Beim Ableben droht der Permadeath und Verstärkungen sind rar. Außerdem können die Soldaten den Verstand verlieren, begünstigt durch Verletzungen oder den Tod von Kameraden. Im Vergleich zu *XCOM 2* sollen die Kämpfer aber laut Julian Gollop ein bisschen mehr aushalten; wenn eine Einheit alle Lebenspunkte verliert, ist sie erst einmal bewusstlos und kann immer noch am Ende der Mission ausgeflogen werden, um sich im Hospital zu erholen.

Aktuell überlegt Gollop noch, ob sich Spieler Unterstützung aus dem Freundeskreis holen dürfen: *Phoenix Point* könnte demnach eine Koop-Variante und andere Multiplayer-Modi enthalten, bei Tests im Studio kontrollieren andere Spieler bereits die Aliens. ❑



Körperteile lassen sich einzeln anvisieren wie beim V.A.T.S.-System von *Fallout 4*. So schießt ihr einem Gegner die Waffe aus der Hand oder zerstört den Eiersack dieser Alien-Königin voller respawnender Larven.

PETER MEINT



„Starke Konkurrenz für Firaxis aus der Indie-Ecke"

Es dauert noch ein Weilchen, bis ich *Phoenix Point* das erste Mal spielen darf – eine allererste Alpha-Version soll im 1. Quartal 2018 an Presse und Unterstützer rausgehen; der Release auf Steam Early Access soll später im Jahr erfolgen. Dabei arbeiten die Entwickler bereits über 14 Monate am Spiel! Aber schon jetzt bin ich sehr angetan von dem, was sich Genre-Erfinder Julian Gollop und sein Team so alles an eigenständigen Ideen haben einfallen lassen. Horror-Stimmung, Zielsystem inklusive abzuschießender Gliedmaßen, eine Gegner-KI, die sich wortwörtlich dem Verhalten des Spielers anpasst, dazu noch Mod-Unterstützung, Basis-Verteidigung und mehr Dynamik sowie spannendere Aufgaben auf der Weltkarte als in *XCOM* – es klingt fast zu schön, um wahr zu sein! Und tatsächlich wäre es fahrlässig, jetzt schon Vollgas in Sachen Vorfreude zu geben: Snapshot Games ist schließlich nur ein kleines Indie-Studio, das auf die Unity-Engine setzt, und das Budget erlaubt gerade in Sachen Story-Präsentation keine allzu großen Sprünge. Was von den ambitionierten Plänen letztlich übrig bleibt, muss man sehen. Festzuhalten bleibt aber, dass *Phoenix Point* aktuell die besten Aussichten darauf hat, in einem von *XCOM* dominierten Genre neue Akzente zu setzen – allein schon zur Überbrückung der Wartezeit bis zur Veröffentlichung des nächsten Firaxis-Spiels habe ich mir *Phoenix Point* deshalb vorgemerkt. Wer Spaß am bekannten „Alien-Schach" hat, sollte das ebenfalls tun.

DICK
TATOR

WIR MACHEN'S LUSTIG.

TÄGLICH AB 14:00 IM TV.



Genre: Strategie
Entwickler: Sega / Koch Media
Publisher: Creative Assembly
Termin: 28. September 2017

Total War: Warhammer 2

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

Hinterlistig, erfinderisch, machthungrig: Im Rahmen einer Preview-Veranstaltung gehen wir auf Tuchfühlung mit dem endlich bestätigten Rattenvolk der Skaven.

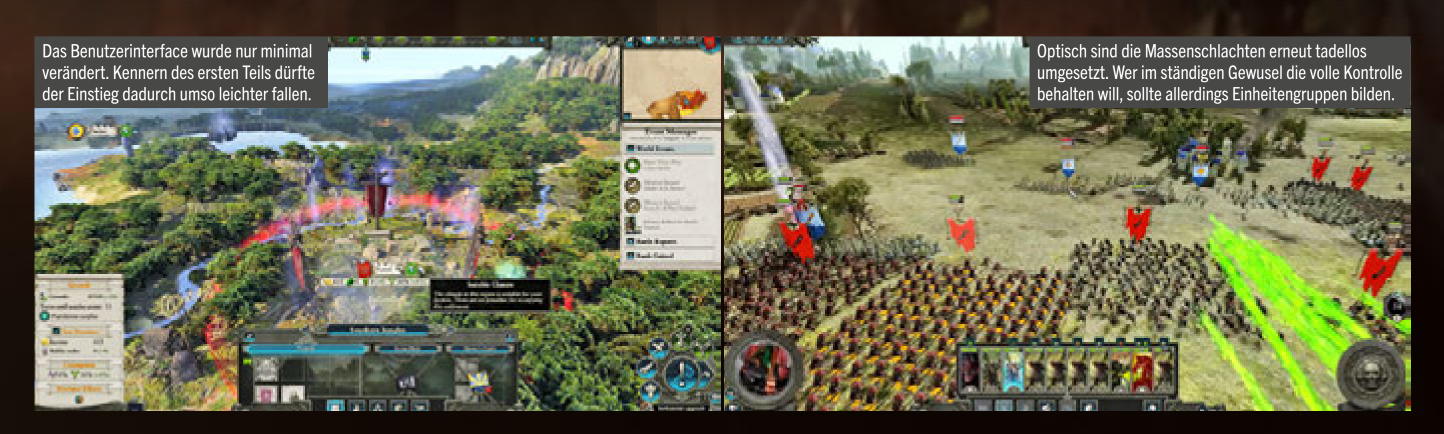
Mit *Total War: Warhammer* gelang es den Strategieprofis von Creative Assembly, das bewährte Gameplay der *Total War*-Serie mit einer weltbekannten Tabletop-Lizenz zu verschmelzen. Ergebnis: Mittlerweile gingen mehr als 1,7 Millionen Exemplare (Quelle: Steamspy.com) über die Ladentische. Ein beachtlicher Erfolg, den die passionierten Briten mit dem für Ende September geplanten zweiten Teil noch einmal toppen möchten. PC Games hat sich die fast fertige Version des Mammutprojekts in einer miefenden, teils tief ins Erdreich eingelassenen Pumpstation nahe London schon mal angesehen und tonnenweise spannende Informationen zusammengetragen.

Der aufmerksame Leser stellt sich nun freilich die Frage, was miefende Pumpstationen mit *Total War: Warhammer 2* zu tun haben? Die Antwort: Nach Echsenmenschen sowie Hoch- und Dunkelelfen enthüllte Creative Assembly nun endlich auch das bevorzugt unterirdisch hausende Rattenvolk der Skaven als vierte große Rasse der Kampagnenkarte. Nun ja, und die eben erwähnte Location in London passte da natürlich perfekt ins Bild.

Das Wettrennen um den Vortex

Stichwort Kampagne: Diese steht diesmal ganz im Zeichen eines magischen Energiestrudels, der vor tausenden Jahren von den Hochelfen geformt wurde, um die dämonischen Mächte des Chaos im Zaum zu halten. Durch das plötzliche Auftauchen des Kometen Sotek ist der sogenannte Vortex in letzter Zeit jedoch hochgradig instabil geworden. Die Folgen? Völlig unkalkulierbar – in jedem Fall aber mit großem Unheil verbunden. Unheil, das zumindest zwei der vier spielbaren Völker von *Total War: Warhammer 2* mit allen Mitteln unterbinden möchten.

Den Anfang machen die Hochelfen, angeführt von Prinz Tyrion, Verteidiger von Ulthuan. Ihm ist insbesondere daran gelegen, den Vortex zu stabilisieren, damit er nicht über seinen geliebten Heimatkontinent – die Zehn Königreiche – hinwegrauscht und alles in seiner Bahn in Mitleidenschaft zieht. In eine ähnliche Kerbe schlägt die Strategie der Ech-



Das Benutzerinterface wurde nur minimal verändert. Kennern des ersten Teils dürfte der Einstieg dadurch umso leichter fallen.

Optisch sind die Massenschlachten erneut tadellos umgesetzt. Wer im ständigen Gewusel die volle Kontrolle behalten will, sollte allerdings Einheitengruppen bilden.

Queek Kopfjäger, einer der beiden legendären Skaven-Anführer, überragt seine wuseligen Landsleute um ein Vielfaches.

senmenschen unter Führung von Slann-Magierpriester Mazdamundi. Der korpulente, ein bisschen an *Star Wars*-Fiesling Jabba the Hutt erinnernde Reptilienkönig befindet sich gerade auf einem Feldzug von Lustria gen Norden und kann unvorhergesehene Probleme ganz und gar nicht gebrauchen. Daher will auch seine Fraktion den Vortex unbedingt stabilisieren.

Dritter im Bunde sind die sadistischen Dunkelelfen aus dem nördlichen Naggaroths. Statt den Mahlstrom zu heilen, plant ihr Anführer Malekith gleichwohl dessen Vernichtung – vorrangig, um den Machtradius seiner eigenen Rasse auszudehnen. Und die Skaven, angeführt vom mächtigen Lord Queek Kopfjäger? Wir wollen nicht zu viel vorwegnehmen, aber auch sie würden zahlreiche Vorteile aus einer Destabilisierung des Vortex ziehen.

Dunkle Rituale

Aus Gameplay-Sicht münden all diese Story-Aufhänger in einem überaus spannenden Wettrennen um das Initiieren sogenannter Rituale. Die Grundidee: Um die volle Kontrolle über den Vortex zu übernehmen (und auf diese Weise das Spiel zu gewinnen), muss jede Rasse zunächst eine Handvoll magischer Rituale durchführen. Das jedoch ist leichter gesagt als getan, denn zum einen will jede Kult-Handlung durch das Anhäufen spezieller Ressourcen erst einmal mühsam vorbereitet werden. Die Skaven etwa benötigen seltene Warpsteine, die Echsenmenschen längst verschollen Schrifttafeln usw.

Zum anderen zieht jedes eingeleitete Ritual eine Fülle an Konsequenzen nach sich. Mark Sinclair, Kampagnen-Designer fasst zusammen: „Wurde ein Ritual initiiert, läuft zunächst einmal eine Zwischensequenz ab und zeigt alle am Ritual beteiligten Orte auf der Karte. Im Anschluss gilt es dann, zehn Runden lang, eben diese Stätten zu verteidigen. Anfangs zum Beispiel gegen die Armeen des Chaos, die urplötzlich erscheinen. Aber auch andere, um den Vortex kämpfende Rassen greifen deine Ritualorte früher oder später an.“

Das Problem: Rituale können auch fehlschlagen und müssen dann komplett von vorn gestartet werden. Hat sich eine Fraktion also erst einmal für die Durchführung eines Rituals entschieden, wird sie in der Regel alles daransetzen, die Ritualstätten mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln zu schützen. Witziger Taktikkniff in diesem Zusammenhang: Wer nicht in der Lage ist, kurzfristig Truppen ans andere Ende der riesigen Weltkarte zu schicken, um gegnerische Rituale auszubremsen, heuert alternativ für viel Geld KI-gesteuerte Interventionsarmeen an.

Vier verhängnisvolle Riten

Allerdings gehen Rituale nicht nur mit Nachteilen einher, nein, sie gewähren der ausführenden Fraktion auch eine Vielzahl von Boni. Spürbar reduzierte Rekrutierungskosten und zusätzliche finanzielle Mittel zum Beispiel. Womit wir wiederum bei den kostspieligen Riten wären – eine weitere wichtige Gameplay-Neuerung in *Total War: Warhammer 2*. Gemeint sind vier rassenspezifische Zaubersprüche mit besonders verheerender Wirkung. Die Skaven etwa rufen schon bald einen Warlock-Techniker herbei, der eine befestigte Stadt nach Wahl infiltriert, um dort ein katastrophales Erdbeben in Gang zu setzen. Sinclair schwärmt: „Das



Die flammenwerferähnlichen Warpfeuerkanonen zählen zu den tödlichsten Waffen aus dem verrückten Arsenal der Skaven.

Schuppige Kriegsbestie im Anmarsch: Im Vergleich zum ersten Teil hat der Detailgrad der Figuren nochmals leicht zugelegt.

Beben ist so mächtig, dass es im Optimalfall schwere Schäden an Stadtmauern und anderen Gebäuden verursacht und so das Entwicklungslevel einer Stadt herabsetzt. Wenn man Glück hat, radiert er sogar mehrere Garnisonstruppen aus, was eine geplante Invasion stark begünstigt."

Nicht minder gefährlich ist der 1.000 Goldeinheiten teure Seuchenpriester. Einfach einen Zielort festlegen, schon verbreitet die Heldeneinheit eine nur schwierig aufzuhaltende Infektionskrankheit, die den Verfall und negative Statuseffekte in der betroffenen Region beschleunigt. Bewegen sich feindliche Armeen durch infiziertes Gebiet, können sie die Seuche zudem in andere Regionen der Spielwelt übertragen. Sinclair ergänzt: „Das Manöver funktioniert zu 100 Prozent – allerdings wird der Held danach auch garantiert sterben."

Skaven-Ritus Numero drei hört auf den Namen „Die Dreizehnte Intrige" und erhöht die Loyalität der Untergebenen gegenüber ihrem Anführer. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil, denn wer sich intensiver mit den Skaven auseinandersetzt, weiß, dass interne Sticheleien, Intrigen und Machtkämpfe beim Rattenvolk ganz oben auf der Tagesordnung stehen – und schnell mal zu einer Revolte führen können. Vorausschauende Feldherren sollten daher stets darauf achten, dass die Loyalität ihrer Untergebenen nicht zu weit absackt. Tipp: Steht mal kein Ritus zur Verfügung, lassen sich abtrünnige Kommandanten unter anderem auch mit Item-Geschenken wieder auf Linie bringen.

Gut genährt ist halb gewonnen

Bliebe noch Skaven Ritus Numero vier. „Intrige der Dominanz" verbessert verschiedene Statuseffekte und erhöht zudem die am oberen Bildrand eingeblendete Nahrungs-Anzeige der Skaven um einen Punkt pro Runde. Warum Nahrung für das Rattenvolk so wichtig ist? Ganz einfach: Die Skaven bauen nur einen Teil ihrer „Lebensmittel" auf traditionellem Weg an. Einen mindestens genauso großen Prozentsatz müssen sie durch Plünderungen ausgleichen. Oder dadurch, dass sie nach einer gewonnenen Schlacht alle Leichen und Überlebenden mit Haut und Haaren verspeisen – ziemlich makaber. Doch wehe eure Skaven-Krieger hungern! Tritt dieser Fall ein, sinkt die Moral der Truppe beträchtlich, während sich gleichzeitig die öffentliche Ordnung in allen Provinzen des Landes massiv verschlechtert – Chaos und Anarchie vorprogrammiert!

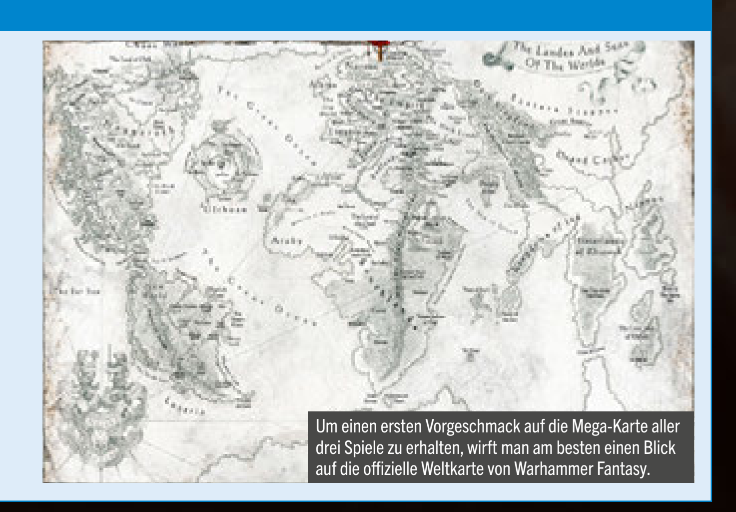
Unterirdisches Imperium

Die wohl wichtigste Eigenschaft der Skaven bleibt gleichwohl ihre Fähigkeit, Städte komplett unterirdisch zu errichten – wodurch diese auf der Weltkarte für den Feind zunächst nicht als solche zu erkennen sind. Wenn ihr also auf Skaven-Territorium vermeintlich

KARTEN-FUSION IM ANMARSCH

Was kostet die Welt? Im Falle von *Total War: Warhammer*: nix. Denn nach und nach führen die Entwickler die Karten aller Strategie-Titel zusammen.

Wer sich bereits im Besitz des ersten Teils befindet und auch bei *Total War: Warhammer 2* zuschlägt, erhält die Möglichkeit, die Kampagnenkarten beider Spiele zu einer großen Weltkarte zu vereinen. Möglich macht's ein Gratis-Update, das Creative Assembly wenige Wochen nach Spielveröffentlichung auf den Markt bringt. Der Clou: Auf dieser Mega-Map kann man die Kampagne dann mit jeder bisher veröffentlichten Rasse in Angriff nehmen. Ihr wollt mit den Orks, den Zwergen, dem Imperium, den Vampiren usw. ganz Lustria, Naggaroths, die Südlande und Ulthuan erobern? Sobald der Mega-Map-Patch zur Verfügung steht, überhaupt kein Problem. Verrückt, aber ganz im Sinne der Community: Sobald – aller Voraussicht nach im Herbst 2018 – *Total War: Warhammer 3* erscheint, versprechen die Entwickler zudem die Karten aller drei Spiele zu einer Mega-Map zu fusionieren. Mit viel Glück wird es dann außerdem möglich sein, Seeschlachten in Echtzeit auszutragen. Zum jetzigen Zeitpunkt nämlich klappt dies nur automatisch, sprich die KI berechnet, welche Konfliktpartei den Sieg davonträgt.



Um einen ersten Vorgeschmack auf die Mega-Karte aller drei Spiele zu erhalten, wirft man am besten einen Blick auf die offizielle Weltkarte von Warhammer Fantasy.



Fehleranalyse leichtgemacht: Auch diesmal lässt sich jede Schlacht wieder als Wiederholung abspeichern.

Egal ob Schlachtfeldgeschrei oder atmosphärische Musik im Kampagnenspiel: Akustisch ist Teil zwei hervorragend umgesetzt.

Armee-Fähigkeiten sind eine interessante Ergänzung im Kampf. Hier beschwören die Skaven gerade „Gefahr aus der Tiefe", was ein Rudel Klanratten an einer beliebigen Stelle auf der Karte herbeiruft.

verlassene Ruinen erspäht und diese besiedeln oder nach Schätzen durchsuchen wollt, stehen die Chancen ziemlich gut, dass sich darunter eine verbuddelte, bestens ausgerüstete Rattenkolonie befindet.

Überhaupt lieben es die Skaven, ihre Widersacher zu überraschen und in die Irre zu führen. Um diesen Aspekt weiter zu unterstreichen, spendiert Creative Assembly ihnen obendrein die exklusive Armee-Stellung „Stalk". Auf gut Deutsch: Trifft eine sich bewegende Skaven-Armee in diesem Modus auf feindliche Einheiten, besteht eine hohe Chance, dass die Skaven den bevorstehenden Kampf mit einem fiesen Hinterhalt einleiten.

Anfangs eher Masse statt Klasse

Und wie schlagen sich die Skaven auf dem Schlachtfeld? Soviel steht nach etwa drei Stunden Hands-On fest: Mit den Armeen der Rattenmenschen ist nicht zu spaßen. Das beginnt schon mit der Tatsache, dass die Nager durch ihre extrem niedrigen Einheitenkosten bereits in den ersten Runden der Kampagne riesige Armeen ins Feld schicken. „Der Unterhalt für einige Basis-Einheiten beträgt gerade einmal 10 Gold-Einheiten", verdeutlich Sinclair. „Zum Vergleich: Die Standardeinheiten der Hoch- und Dunkelelfen-Konkurrenz kosten mindestens 100 Gold. Skaven-Spieler sollten also alles daransetzen, möglichst schnell möglichst viele Einheiten zu rekrutieren."

Zugegeben, billige Start-Einheiten wie Skaven-Sklaven und Klanratten sind zwar nicht sonderlich spezialisiert, in großen Mengen aber eine ernsthafte Bedrohung für jeden Gegner. Nicht zuletzt, weil Skaven-Spieler bereits ab der ersten Runde der Kampagne über die hinterlistige Armee-Fähigkeit „Gefahr aus der Tiefe" verfügen. Auf Knopfdruck beschwört ihr dadurch einen Trupp Klanratten, der sich dann während der Schlacht an einer frei wählbaren Stelle aus dem Erdreich schält. Ein Heidenspaß und taktisch überaus wertvoll! Etwa, wenn man die flinke Spezialeinheit auf alleinstehende, nahkampfschwache Artillerie-Vebände hetzt. Oder mit ihrer Hilfe davonrennenden, massiv geschwächten Helden den Weg abschneidet.

Ihre wahre Kampfkraft entfesseln die Skaven allerdings erst nach etwa 30-40 Spielrunden. Dann nämlich stehen durch Gebäude- und Technologie-Upgrades so verrückte Einheiten wie das Todesrad zur Verfügung, mit dem ihr in kriegerischen Auseinandersetzungen nach Belieben durch feindliche Linien pflügt. Richtig Eindruck schindete darüber hinaus die Höllengrubenbrut – eine famos animierte, mehrere Stockwerke hohe, im Frankenstein-Stil zusammengenähte Bestie mit tonnenschwerem Körper und rasiermesserscharfen Klauen. Diese hinterhältigen Ratten aber auch … ❑



Der Kroq-Gar der Skaven sieht nicht nur aus wie ein T-Rex, sondern gehört auch zur uralten Rasse der Saurus.

SASCHA MEINT

„Sehr umfangreiche, mit viel Herzblut designte Fortsetzung."

Ich habe in den vergangenen Jahren immer wieder versucht, mich in die *Total War*-Reihe reinzufuchsen und hatte auch eine Menge lustige Stunden mit *Shogun*, aber so richtig gefesselt hat mich bisher noch kein Teil der Serie. Bis dann eben im vergangenen Jahr *Total War: Warhammer* erschien. Denn mit *Warhammer*-Lizenz kann man mich immer (okay, meistens) locken. Dass nun im zweiten Teil mit den Skaven auch noch eines meiner Lieblingsvölker auf den Plan tritt, macht die Vorfreude umso größer. Und die ersten Armee-Fähigkeiten, Riten und Features sehen schon mal großartig aus. Unterirdische Städte? Seuchen? Extrem geringe Unterhaltskosten für die Standard-Einheiten? „Gefahr aus der Tiefe" mit Maulwurf-Verstärkung? Großartig, denn diese Dinge erweitern das Gameplay um eine ganz andere, hektischere aber auch hinterhältigere Feldzugs-Variante, vom allgegenwärtigen Kampf um den Vortex mal ganz zu schweigen. Und ebenfalls top: Der Zwei-Spieler-Koop-Modus ist auch endlich dabei. Zeit wurde es ja …



Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Gaming Minds Studios
Publisher: Kalypso Media
Termin: 1. Quartal 2018

Railway Empire

Als Fan von Modelleisenbahnen braucht es keine sündhaft teure Dampflok-Strecke im Keller. Anfang 2018 könnt ihr dem Hobby virtuell am PC frönen. **Von:** Peter Bathge

Kenner der legendären *Railroad Tycoon*-Reihe hungern offensichtlich nach neuen Eisenbahn-Spielen mit WiSim-Hintergrund am – der Erfolg von *Train Fever* und dessen Nachfolger *Transport Fever* ist Beweis genug. Mit *Railway Empire* von Publisher Kalypso und Entwickler Gaming Minds (*Grand Ages: Medieval*) gesellt sich nun auch eine deutsche Wirtschaftssimulation in den erlauchten Kreis der Erben von Sid Meiers großartiger Zug-Simulation, dessen erster Teil noch aus dem Jahr 1990 stammt.

Der große Gold- und Gleisrausch

Railway Empire geht mit einer Story-Kampagne und sieben Szenarien zwischen den Jahren 1830 und 1930 an den Start: In den Vereinigten Staaten beginnt ihr während des Goldrauschs damit, ein flächendeckendes Eisenbahnnetz über weite Teile von Nordamerika zu verlegen. Die Karten sind dabei in einzelne Regionen wie Ost- und Westküste oder Mittellande unterteilt, eine große Map des ganzen Kontinents gibt es nicht. Im Sandbox-Modus verfügt ihr dafür über unendlich Geld und könnt eurer Modelleisenbahn-Leidenschaft frönen; im normalen Spiel müsst ihr jedoch auf die finanziellen Rahmenbedingungen eurer Firma achten und wie in anderen Wirtschaftssimulationen clever mit euren Moneten haushalten.

Zu Beginn einer Partie legt ihr in *Railway Empire* Startparameter wie eure erste Stadt fest, ob das Spiel ein simples oder komplexes Netzwerk an Gleisen nutzen soll und welcher von sechs Charakteren mit individuellen Stärken und Schwächen eure Spielfigur mimt. Drei der anderen Persönlichkeiten werden von der KI übernommen und sind fortan eure Gegner im Kampf um die dominierende Position im Zuggeschäft. Obwohl es sich anbieten würde, enthält *Railway Empire* keinen Multiplayermodus.

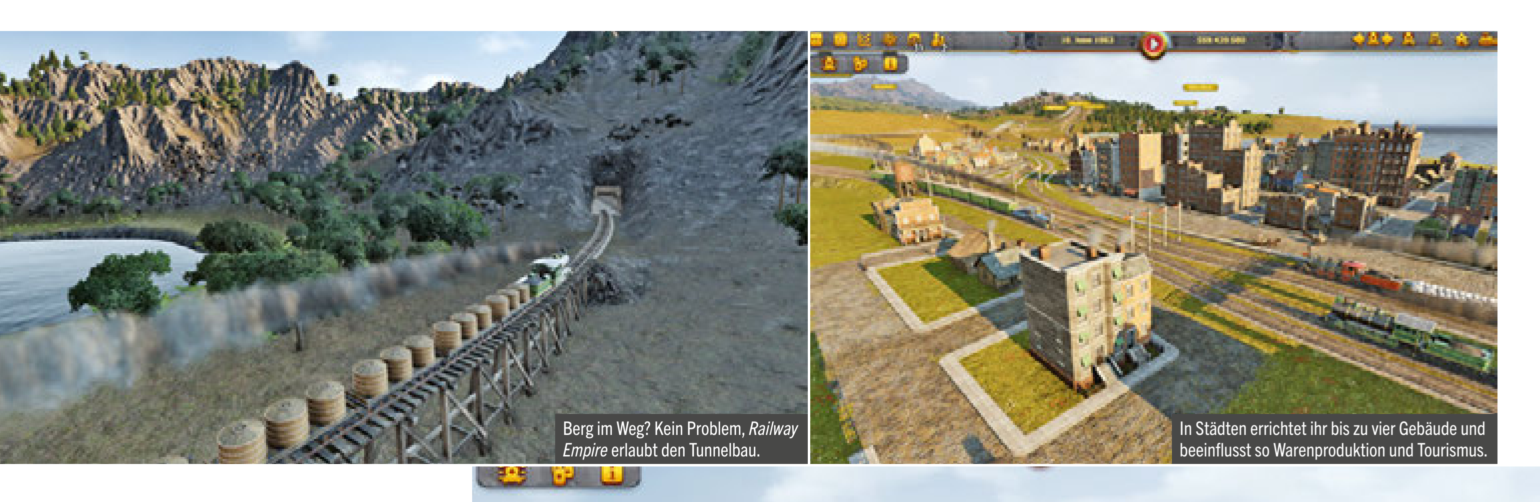
Der KI-Konkurrenz könnt ihr mit Sabotageaktionen zuleibe rücken; indem ihr Spezialeinheiten wie den Banditen anheuert, zettelt ihr Überfälle auf die Eisenbahnlinien der Konkurrenz an. Oder ihr verlegt euch auf die Spionage und stehlt fortschrittlicheren Unternehmen die Technologien, um eure eigene Lok-Flotte zu modernisieren. Dazu gibt es in *Railway Empire* auch noch einen rudimentären Börsenmarkt, auf dem ihr Bonds ausgeben könnt, um Kapital zu mobilisieren. Oder ihr kauft Anteile an der Konkurrenz, um die Firma schließlich im Rahmen einer feindlichen Übernahme zu assimilieren.

Entscheidend is auf'm Gleis

Railway Empire umfasst rund 40 Lokomotiven und 30 Waggons. Für deren Authenzität bürgt Entwickler Gaming Minds mit seinem Namen; das deutsche Studio hat beim Designprozess die Original-Blaupausen der realen Lok-Vorbilder studiert. In zwei großen Forschungsbäumen investiert ihr verdiente Innovationspunkte, um verteilt auf fünf Zeitepochen insgesamt 300 Upgrades à la Sitzpolsterung, Bordtoiletten oder Kühlwagen zu erforschen. Ganz am Ende der Entwicklung steht die erste elektrische Eisenbahn. Das Faszinierende an *Railway Empire* ist jedoch hauptsächlich der Retro-Charme der mit Kohle angetriebenen Dampfloks.

Statistiken verraten, wie sich eure Firma im Vergleich zur Konkurrenz schlägt.

Gleich zwei Forschungsbäume mit rund 300 Upgrades warten darauf, freigespielt zu werden.



Berg im Weg? Kein Problem, *Railway Empire* erlaubt den Tunnelbau.

In Städten errichtet ihr bis zu vier Gebäude und beeinflusst so Warenproduktion und Tourismus.

Mit der Zeit entstehen immer komplexere Schienennetze rund um wichtige Hub-Städte.

Euer Unternehmen stattet ihr auf Auktionen mit neuen Fahrmaschinen und Waggons aus. Typisch für eine Wirtschaftssimulation: In *Railway Empire* müsst ihr auch das Personal anheuern und bei Laune halten, also Lokführer, Büroarbeiter und so weiter. Die Angestellten besitzen alle eigene Vorlieben und sind unterschiedlich geschult in bestimmten Fähigkeiten. Dazu haben ihre Traits Auswirkungen auf die Team-Chemie – wenn sich zwei Arbeiter nicht ausstehen können, leidet darunter die Effizienz der Firma.

Um die Missionsziele in der Kampagne oder den Szenarien zu erfüllen, verdient ihr Geld durch Güter- und Personenkehr. Dazu verlegt ihr erst einmal fleißig Gleise. Das klappt ähnlich gut wie die Platzierung von Straßen in *Grand Ages: Medieval* – *Railway Empire* setzt auf die gleiche simple Maussteuerung. Höhenunterschiede und Routenverlauf lassen sich individuell anpassen, so entstehen auch Brücken und Tunnel, etwa über Abgründe und durch rote Sandsteinberge im topografisch korrekt abgebildeten Grand Canyon. Wichtige Einschränkung: Schienen entstehen immer nur zwischen zwei Städten, dabei gibt es neben großen Metropolen wie San Francisco auch kleine Weiler, an denen sich ein Stopp lohnt, um dort hergestellte Waren aufzunehmen. Punktgenaue Abfahrtspläne müsst ihr in *Railway Empire* nicht erstellen; ist eine Strecke erst einmal eingerichtet, kümmert sich der Computer um die Details. In den mit Bahnhöfen unterschiedlicher Größe erschlossenen Städten errichtet ihr derweil bis zu drei Produktionsgebäude oder Warenlager sowie maximal eine sündhaft teure Sehenswürdigkeit wie eine Universität oder Touristenattraktion.

Schöne Aussichten

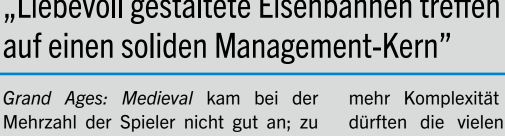
Railway Empire nutzt die Engine von *Grand Ages: Medieval*, eine Eigenentwicklung von Entwickler Gaming Minds. Diese erlaubt stufenloses Zoomen von der Übersichtsperspektive bis ganz nahe an Städte und einzelne Bäume heran. Besonders beeindruckend ist die neue Fahrgast-Kamera, in der ihr mit auf dem Zug fahrt und die an euch vorbeiziehende Umgebung bewundern könnt. Eine hübsche Idee für alle Lokomotiven-Fans!

Aktuell befindet sich *Railway Empire* noch in der Pre-Alpha, auf E3 und Gamescom machte die Wirtschaftssimulation mit Elementen der Aufbaustrategie aber schon einen soliden Eindruck. Dank Mod-Support und der Einbindung des Steam Workshops können Spieler eigene Erweiterungen des Spiels bauen und veröffentlichen. Das sorgt hoffentlich für eine ähnlich aktive Community wie bei der Städtesimulation *Cities: Skylines*. Außerdem lassen sich in *Railway Empire* Lokomotiven und Waggons direkt im Spiel mit Inititalen, Nummern sowie dem Logo des eigenen Unternehmens individualisieren – genau wie bei einer echten Modelleisenbahn. ❑



Wem der Verwaltungspart zu stressig wird, der macht eine Spazierfahrt mit einer seiner Loks.

PETER MEINT



„Liebevoll gestaltete Eisenbahnen treffen auf einen soliden Management-Kern"

Grand Ages: Medieval kam bei der Mehrzahl der Spieler nicht gut an; zu anspruchslos war das Mittelalter-Strategiespiel im Vergleich zur Konkurrenz. Bei *Railway Empire* scheint Gaming Minds alte Fehler nicht wiederholen zu wollen: Die Kombination aus Personalmanagement, Waren- und Personentransport sowie Gleisplanung verspricht mehr Komplexität als zuvor. Zudem dürften die vielen unterschiedlichen, sehr detailliert ins Spiel umgesetzten Eisenbahnen das Herz jedes Lokomotiv-Fans höher schlagen lassen. Für Abwechslung scheint gesorgt, jetzt müssen die deutschen Entwickler nur noch das richtige Maß an Herausforderung und Einsteigerfreundlichkeit hinbekommen.

An Bord des Formel-1-Boliden über die Nordschleife. *Project Cars 2* beeindruckt im Vergleich zum Vorgänger bereits vor dem Launch mit seiner ruckelfreien Grafik und der tollen Weitsicht.

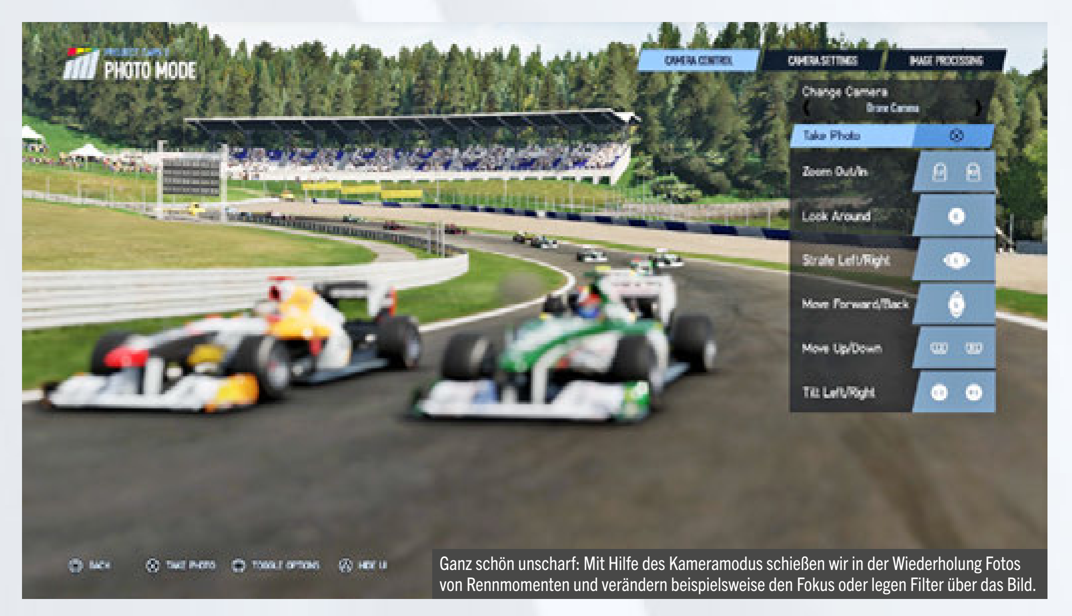
Project Cars 2

Genre: Rennsimulation
Entwickler: Bandai Namco
Publisher: Slightly Mad Studios
Termin: 22. September 2017

Benzin im Blut und Asphalt unter den Reifen: *Project Cars 2* steht in den Startlöchern, wir fahren noch ein paar Proberunden.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

In einem Jahr der Superlative versucht ein Außenseiter den Frühstart: Slightly Mad Studios' *Project Cars 2* kämpft mit namhaften Konkurrenten wie *Forza Motorsport 7*, *Need for Speed: Payback* und – auf PS4 – *Gran Turismo: Sport* um eine ähnliche Käuferschaft. In Frankfurt präsentierte der britische Entwickler eine weit fortgeschrittene Version seines beinharten, aber ungemein komplexen Pistendramas. Und dabei wird vor allem eins klar: *Project Cars 2* möchte den Massenmarkt erobern, ohne alte Fans zu verprellen.



Ganz schön unscharf: Mit Hilfe des Kameramodus schießen wir in der Wiederholung Fotos von Rennmomenten und verändern beispielsweise den Fokus oder legen Filter über das Bild.

Gewaltige Auswahl

Project Cars 2 basiert zwar auf dem ersten Teil, wartet aber mit reichlich Neuerungen auf. Besonders beim Fuhrpark legt man zu: So erweitern beispielsweise zehn neue Ferrari-Modelle – darunter der Ferrari 330 P7 aus dem Jahr 1967 oder der 488 GT3 – das Angebot. Für die freien Rennen stehen uns alle Fahrzeuge zur Verfügung und erstmals koppelt Slightly Mad die Events nicht mehr an die zuvor ausgewählte Klasse des eigenen Fahrzeugs. Stattdessen wählen wir frei aus: Wieso nicht mal eine Runde über den Hockenheimring drehen und es dabei mit Rallycross-Flitzern, Karts und F1-Wagen aufnehmen? „Falls ihr es möchtet, dreht ihr bei Schnee 916 Runden über den Kurs von Imola – in einem Sportwagen auf Slicks," lacht Game Director Stephen Volijon und spielt an den Reglern im Optionsmenü herum. Wer sich schon bei Netflix ob der großen Auswahl nicht entscheiden kann, für den bietet das Spiel eine Auswahl an Voreinstellungen.

Überhaupt gewinnen wir zunehmend den Eindruck, dass wir uns unser *Project Cars 2* so einstellen wie das morgendliche Frühstücksei. Sind uns die Rennen zu lang, lassen wir einfach Übungsrunden sowie Qualifying weg und regeln die Rennzeiten herunter. Beim Tuning greift uns der Chefmechaniker unter die

Arme. Während uns das Werkstattmenü förmlich mit Fachbegriffen und Optionen überschüttet, fragt der Schrauber ein paar Fakten ab und spuckt danach einen zweckmäßigen Setup für uns aus. Das Team von Slightly Mad achtet selbst auf Kleinigkeiten: Bei Rennen mit fliegendem Start können wir die Einführungsrunde nun selbst fahren und natürlich gibt es in der Boxengasse lediglich einen optionalen Autopiloten.

Die Technik überzeugt

Beim Hands-On-Event in Frankfurt zeigte Slightly Mad neben einer aufgebohrten PC-Version auch die PS4-Version. Nachdem der Vorgänger auf der alten Konsolengeneration zu kämpfen hatte, zeigt sich *Project Cars 2* bereits etliche Wochen vor dem Start in guter Frühform. Zwar lief das Spiel auf den bereitgestellten Playstation-4-Pro-Konsolen lediglich bei 1920x1080 Bildpunkten, dafür gab es aber keinerlei Ruckler oder andere Aussetzer. Das Bild wirkte angenehm ruhig und gerade mit den tief liegenden F1-Boliden kam aus der Cockpit-Perspektive ein anständiges Geschwindigkeitsgefühl auf. Tearing oder andere Grafikprobleme gab es nicht. Trotzdem fehlten noch einige Funktionen wie etwa 4K-Unterstützung oder HDR. Game Director Stephen Volijon kündigte aber bereits an, dass man bis zur letzten Sekunde am Spiel arbeiten würde. Gut möglich, dass da wieder ein größerer Day-One-Patch auf uns zukommt. Auf die Leistungsfähigkeit aktueller Konsolen angesprochen gibt sich Volijon salomonisch: „Als Entwickler freuen wir uns natürlich über mehr Leistung. Und wir werden alles tun, um der neuen Hardware und ihren Käufern gerecht zu werden."

Lust und Frust am Fahren

Doch viel entscheidender als die zweifellos gelungene technische Umsetzung, ist bei *Project Cars 2* das eigentliche Fahrgefühl. Und das überzeugt sowohl mit Gamepad als auch mit Lenkrad und Racing-Seat. Controller-Piloten stellen ihre Gamepads auf ihre Ansprüche ein und bestimmen beispielsweise die Direktheit des Lenkradeinschlags für Analog-Stick-Bewegungen. Im Vergleich zum Vorgänger macht die Controller-Steuerung einen deutlichen Sprung nach vorne. Selbst ohne Feintuning spielt sich *Project Cars 2* auf der Strecke absolut klasse und vor allem nachvollziehbar.

Fahrhilfen passen wir bereits im Vorfeld an. Besonders interessant: Mit authentischen Fahreinstellungen simuliert *Project Cars 2* die realen Fahrzeugmodelle. Das bedeutet beispielsweise, dass ältere Autos nicht über Kom-

INTERVIEW MIT **STEPHEN VOLIJON**

„Renn-Etiquette versus Computer-KI"

Stephen Volijon arbeitet bei Slightly Mad Studios als Game Director. Beim Hands-On-Event in Frankfurt erklärte er die Feinheiten und nahm im Interview zu einigen Baustellen des Spiels Stellung.

PC Games: *Project Cars 2* setzt vermehrt auf Online-Optionen. Wie verhindert Slightly Mad Ruckler oder andere Probleme?


Stephen Volijon ist Game Director bei Slightly Mad.

Stephen Volijon: Wir haben den Netz-Code von *Project Cars* stark verbessert und holen nun das Beste aus den Möglichkeiten heraus. Wenn ein Spieler eine instabile Datenleitung besitzt, können wir nichts ändern. Aber wir versuchen aus den Voraussetzungen so viel wie möglich zu machen. Dazu implementieren wir zusätzliche Optionen: Spieler können nun jederzeit einem bestehenden Rennen beitreten – wahlweise als Zuschauer oder als aktiver Fahrer.

PC Games: Das neue Fairness-System filtert ja im Online-Modus Pisten-Rowdys aus und lässt sie gegeneinander antreten. Gibt es so etwas wie ein Rehabilitationsprogramm?
Stephen Volijon: (lacht) Zunächst einmal ist das System optional. Du entscheidest also selbst, ob deine Fahrweise gemessen wird oder nicht. Aber natürlich kannst du deinen Ruf auch wieder herstellen. Dafür musst du dich aber erst wieder in den Rennen beweisen und fair fahren.

PC Games: Wo wir gerade von Fairness sprechen: Die KI-Fahrer haben es auch faustdick hinter den Ohren. Wie schwer ist es, die Balance zu finden?
Stephen Volijon: Die Balance wäre kein Problem, wüssten wir auf magische Weise, wie Spieler fahren. Im echten Leben gibt es Regeln und eine Renn-Etiquette. Da zieht man nicht von links nach rechts oder bremst zu früh. Spieler fahren so wie sie möchten und allein das sorgt für Zusammenstöße. Wenn du dich an die Regeln hältst und gut fährst, dann kommt es tatsächlich auf die Computer-KI an. Sie soll dich natürlich nicht abdrängen oder unfair agieren. Daran arbeiten wir ständig und haben im Vergleich zum ersten Teil wirklich viel verbessert.



Laguna Beach gehört zu den schönsten Strecken im Spiel. Der Stadtkurs strotzt vor Details wie dieser Brücke oder einem hübschen Blick auf den nahegelegenen Freizeitpark.

DAS SCHADENSMODELL

Wie und ob eure Fahrzeuge im Rennen Schaden nehmen, das entscheidet ihr. Beispielsweise legt ihr fest, ob es nur kosmetische Kampfspuren sind oder ob diese auch Einfluss auf das Physikmodell haben. In der Anspielrunde demolierten wir einen Porsche 911. Das ist das Ergebnis.



Zersplitterte Windschutzscheibe, gebrochene Scheinwerfer und eine verbeulte Stoßstange: Unser Porsche hat bereits einiges mitgemacht

Die vielen Risse erschweren die Übersicht aus der Cockpit- oder Helm-Perspektive deutlich. Hätten wir mal besser aufgepasst!

Nach einem weiteren Zusammenstoß geht schließlich sogar die Motorhaube fliegen. Auch der Rest des Autos zeigt die Abnutzungsspuren des Rennens



Mit dem Polo RX über die Wildcrest Rallycross-Strecke: Gerade zum Start kämpfen die Computer-Piloten mit harten Bandagen um ihre Position. Kratzer sind noch das kleinste Übel.

fortfunktionen wie ABS verfügen und sich dadurch in bestimmten Situationen absolut anders steuern als gewohnt. Bei den ersten Runden der Ginetta Juniors Challenge beispielsweise haut es unseren 70er-Jahre-Flitzer immer wieder bei kleinsten Lenkfehlern von der Strecke. Sobald wir auch nur ein Mal das Gaspedal im falschen Moment anschauen, gerät der Wagen ins Schleudern und lässt sich nur noch sehr schwer abfangen. Der Grip, also die Bodenhaftung, und die Streckenbeschaffenheit gehen mit den grundsätzlichen Fahreigenschaften einher.

Project Cars 2 simuliert die über 50 Strecken absolut individuell. Die variabel einstellbaren Wettereffekte haben maßgeblichen Einfluss auf das Spielgeschehen. Selbst bei Sonnenschein habt ihr abseits der Ideallinie weitaus schlechteren Grip. Das erschwert das Anbremsen von Kurven und das Herausbeschleunigen. Dreher oder dergleichen gibt es aber nicht, sofern wir nicht zu risikoreich zu Werke gehen. Doch fällt Regen oder gar Schnee, sieht die Sache schon ganz anders aus. Das Spiel bezieht nicht nur die Oberflächenbeschaffenheit mit ein, sondern auch Faktoren wie die Temperatur der Strecke und der Reifen. Bei Regen etwa kühlen die Gummis schneller ab und wer allzu oft durch Pfützen oder auf saftig durchtränkte Wiesen fährt, der büßt deutlich an Grip ein. Bei Schnee wird es noch komplizierter. Dann verwandelt sich das Durchtreten des Gaspedals in ein Wagnis und bestimmte Fahrzeugklassen kommen mit diesen Gegebenheiten überhaupt nicht klar. Für sie wird das Rennen zur Schlitterpartie.

Wir lernen unsere Lektionen auf die harte Tour. Als wir in der Formula Rookie nach einer Kurve nur kurz mit einem der Hinterräder ins Kiesbett rutschen und im Anschluss auch noch die Ideallinie verpassen, reißt es das Heck unseres Fahrzeugs förmlich zur Seite. Eine Rückspul-Funktion gibt es in *Project Cars 2* nicht. Gerade bei langen Rennen erfordert das Spiel daher höchste Konzentration. Ein Patzer und die Mühen der vergangenen Minuten waren umsonst. An den Fahrhilfen muss Slightly Mad Studios allerdings noch ein wenig arbeiten. Gerade Bremshilfen erwiesen sich im Test noch als allzu dominant und griffen oft sehr voreilig ins Geschehen ein.

Die virtuelle Karriere

Das Einzelspielerherz von *Project Cars 2* ist aber – trotz aller Auswahlmöglichkeiten bei den freien Rennen – die Karriere. Diese baut auf dem Grundgerüst des Vorgängers auf, präsentiert sich jedoch zugänglicher und abwechslungsreicher. „Wir möchten dem Spieler das Gefühl eines echten Rennfahrers vermitteln," schwärmt Rod Chong, COO bei Slightly Mad Studios, und blickt dabei immer wieder auf die Notizen auf seinem Smartphone. Zum Start der Karriere basteln wir uns zunächst einen eigenen Fahrer. Danach leitet uns das Spiel auf den Auswahlbildschirm. Hier warten sechs Kategorien unterteilt in fünf Wettbewerbe mit insgesamt 29 Rennklassen auf uns. Waren im Vorgänger noch alle



Über den Bergen der Mojave Bay Ascent liegt in den Morgenstunden noch dichter Nebel. Dieser erschwert das Einschätzen der Kurven und damit das korrekte Anbremsen.



Dank der Zeitrafferfunktionen und der vier einstellbaren Wetterbedingungen verziehen sich die Wolken aber innerhalb des Rennens. Durch die Höhenunterschiede gewinnen die Boliden merklich an Tempo dazu.

Schöne Details: Bei Sonnenschein spiegelt sich das Geschehen auf der Windschutzscheibe der Fahrzeuge wider. In diesem Fall erkennen wir den vorausfahrenden Wagen am unteren Bildschirmrand.

Rennserien sofort frei verfügbar, hängt Slightly Mad Studios diesmal vor die finalen zwei jeder Kategorie ein Vorhängeschloss. Wir müssen also erst Erfolge einfahren, ehe wir diese freischalten. Wir beginnen aber nicht zwangsläufig auf der ersten Stufe, sondern können auch mittendrin einsteigen. In der Anspielrunde entscheiden wir uns für die Formula Rookie und suchen im Anschluss erst den nächsten Pokalwettbewerb und anschließend einen Rennstall aus. Ein kurzes Intro-Video bereitet uns mit hübschen Bildern auf die kommenden Stunden vor. Im Hauptmenü weckt besonders der Punkt „Manufacturer Drives“ unsere Aufmerksamkeit. Indem wir für bestimmte Hersteller fahren, steigern wir die Verbundenheit zu dieser Marke. Das wiederum schaltet mit der Zeit neue Events frei und als Belohnung gibt es neue Autos. Diese sind zwar im freien Rennen bereits freigeschaltet, können aber nur über die Firmen-Rennen auch für die Karriere aktiviert werden.

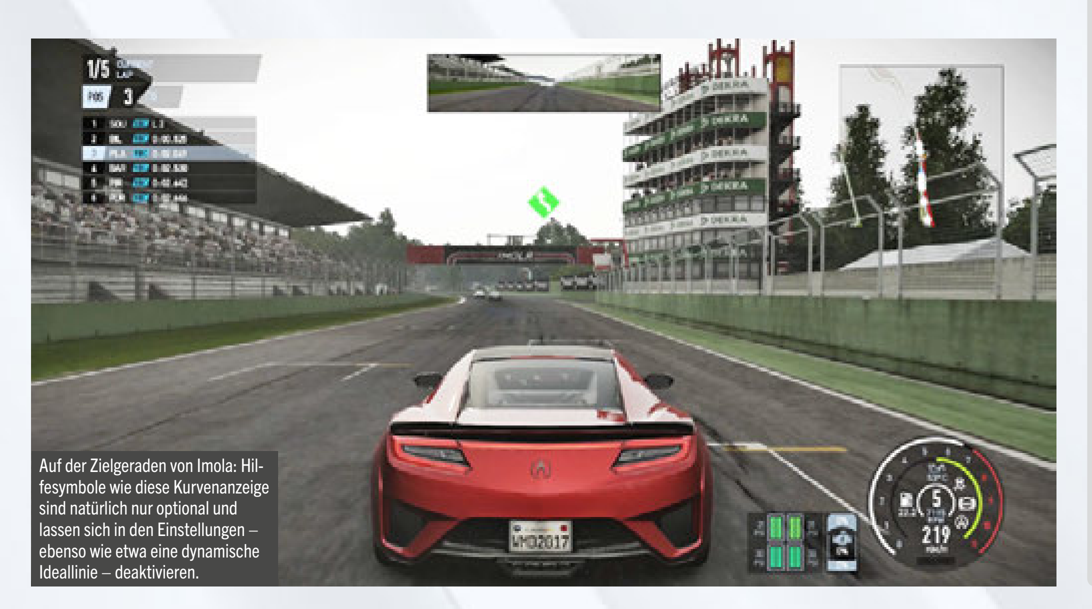
Diese Wechselwirkung soll für Motivation sorgen. Zudem schauen wir uns im Trophäenschrank noch einmal unsere Erfolge an und sogenannte Lebensziele dienen als Langzeitaufgaben. Wollen wir beispielsweise die Plakette Triple Crown, müssen wir erst den Monaco Grand Prix, das Indy 500 und die 24 Stunden von Le Mans gewinnen. Ob die Karriere aber wirklich dauerhaft motiviert, das bleibt abzuwarten. Slightly Mad Studios legt den Fokus natürlich extrem auf den eigentlichen Rennsport. Die Präsentation des Rennfahrerlebens wirkt dagegen ein wenig blass und nüchtern. Letztlich beackern wir einfach nur einen Event nach dem anderen und gewinnen möglichst viele Pokale. Allerdings denken die Entwickler auch hier an jene Spieler, die nicht so viel Zeit haben. Erneut bestimmen wir selbst die Länge der Rennserien und der Events. Die einzelnen Wettbewerbe der Formula Rookie etwa regeln wir von vier auf zwei Rennen herunter, entfernen kurzerhand Qualifying und Übungsrunden und reduzieren die Rundenanzahl auf ein Minimum. *Project Cars 2* versucht also in allen Belangen den Spagat zwischen Simulationsfans und Gelegenheitsspielern. Am 22. September finden wir heraus, ob das Konzept aufgeht. ❑

CHRISTIAN MEINT



„*Project Cars 2* besitzt alles Potenzial der Welt für einen Hit.“

Nach etlichen Anspielrunden mit *Project Cars 2* steht für mich fest: Hier reift ein erstklassiges und vor allem komplexes Rennspiel heran. Die Detailverliebtheit und Leidenschaft, mit der Slightly Mad die Fahrzeuge auf den Asphalt bringen, beeindruckt mich immens. Und so ertappe ich mich dabei, wie ich immer noch eine weitere Runde fahren möchte. Schließlich verbessere ich mich trotz diverser Rückschläge immer mehr und mache ich Fehler, dann bin ich zumeist dafür selbst verantwortlich. So viel Spaß mir das Renngeschehen selbst macht, so unsicher bin mir noch in Bezug auf die Karriere. Ob mich das Angeln nach Firmenaufträgen und die Jagd nach Trophäen trotz freischaltbarer Autos langfristig bei der Stange hält? Ich bin mir nicht ganz sicher. Jedenfalls versprüht dieser Langzeitspielmodus nicht gerade das so oft zitierte Gefühl eines Rennfahrerlebens. Aber genug gemeckert, *Project Cars 2* mag zwar namentlich der Außenseiter im diesjährigen Duell der Rennsimulationen sein, besitzt aber alles Potenzial der Welt für einen Überraschungserfolg.



Auf der Zielgeraden von Imola: Hilfesymbole wie diese Kurvenanzeige sind natürlich nur optional und lassen sich in den Einstellungen – ebenso wie etwa eine dynamische Ideallinie – deaktivieren.

Life is Strange: Before the Storm

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Chloe fühlt sich nach dem Tod ihres Vaters und dem Wegzug ihrer besten Freundin Max von der Welt verlassen.

Noch einmal in die atmosphärische Welt von Arcadia Bay eintauchen. Wir haben das Prequel angespielt.

Von: Matthias Dammes

Genre: Adventure
Entwickler: Deck Nine
Publisher: Square Enix
Termin: 31. August 2017

Nach dem furiosen Finale von *Life is Strange* im Oktober 2015 wollten die Fans des Episoden-Adventures eigentlich nur eins: Mehr! Die Wünsche wurden gleich in mehrfacher Hinsicht erhört. Die Entwickler von Dontnod Entertainment arbeiten derzeit an einer zweiten Staffel, die jedoch noch eine Weile auf sich warten lässt. Unterdessen entsteht bei Deck Nine Studios mit *Life is Strange: Before the Storm* ein Prequel zur ersten Staffel, mit dem ihr ab Ende August für drei Episoden noch einmal nach Arcadia Bay zurückkehren könnt.

Chloe und Rachel

Drei Jahre vor den Ereignissen der turbulenten Woche im Leben von Max Caulfield dreht sich nun alles um Chloe Price. Die 16-jährige Schülerin geht durch eine schwierige Phase. Der Tod ihres Vaters ist noch frisch, ihre beste Freundin Max hat die Stadt verlassen und ihre Mutter beginnt eine neue Beziehung mit dem unsympathischen Kriegsveteranen David. In dieser Zeit lernt sie Rachel kennen, eine der beliebtesten Schülerinnen von Arcadia Bay. Die Entwicklung der Freundschaft zwischen den beiden Mädchen steht im Mittelpunkt der Geschichte von *Before the Storm*.

Rund einen Monat vor dem Release der ersten Episode hat uns Publisher Square Enix nun in der Redaktion besucht und wir konnten erstmals einen Abschnitt selbst anspielen. Wir steuern Chloe durch eine alte Sägemühle, die inzwischen als illegaler Veranstaltungsort für Konzerte dient. An diesem Abend spielt dort Firewalk, die Lieblingsband der Protagonistin. Wir haben nun die Gelegenheit, uns in der Location umzuschauen, mit Leuten wie Drogendealer Frank zu reden und Chloe ein T-Shirt der Band zu beschaffen.

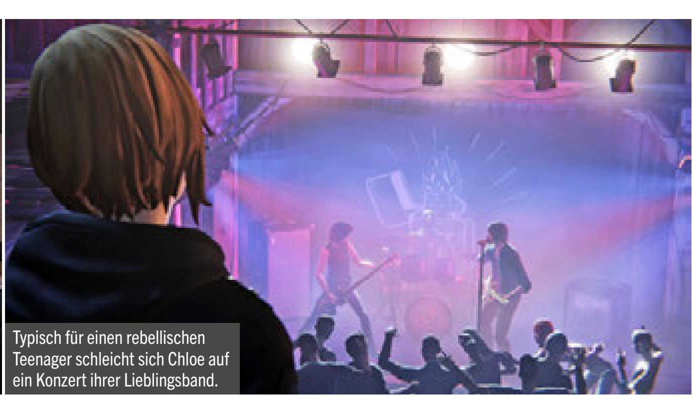
Vertrautes Gefühl

Das Gameplay unterscheidet sich dabei nicht vom Vorgänger. Interaktive Objekte werden im gewohnten Zeichenstil hervorgehoben und in Dialogen wählen wir aus verschiedenen Optionen. Allerdings gibt es diesmal keine Rückspulfunktion. Die Fähigkeit der Zeitmanipulation besitzt nur Max. Daher muss Chloe mit den Konsequenzen leben, die ihr loses Mundwerk nach sich ziehen. Vermisst haben wir dieses prägende Element der ersten Staffel jedoch nicht. Es wäre im Gegenteil eher befremdlich gewesen, als Chloe plötzlich auch über Zeitkräfte zu verfügen. Stattdessen erhalten auf diese Weise die eigentlichen Entscheidungen mehr Gewicht.

Auch ohne Zeitreisen ist es den Entwicklern aber gelungen, die spezielle Atmosphäre von *Life is Strange* einzufangen. Erneut wird ein eher entschleunigtes Spielerlebnis geboten. Es gibt viel zu entdecken und auch Chloe kann in gelegentlichen, sogenannten Zen-Momenten die Gedanken schweifen lassen. Untermalt wird das Spiel wieder von einem, den emotionalen Ton



Neben Chloes Mutter Joyce sind weitere bekannte Gesichter wie Frank und Nathan wieder dabei.



Typisch für einen rebellischen Teenager schleicht sich Chloe auf ein Konzert ihrer Lieblingsband.

Die Charaktere verfügen über deutlich verbesserte Animationen und Emotionen im Gesicht.

genau treffenden, Indie-Soundtrack. Anstelle der sammelbaren Fotos von Max rücken diesmal Graffitis, die Chloe an bestimmten Stellen hinterlassen kann. Dabei stehen sogar jeweils zwei verschiedene Motive zur Auswahl.

Was tun?

Zurück in unserer Anspieldemo verfolgen wir weiter den Plan, unserer Protagonistin ein T-Shirt zu besorgen. Die 20 Dollar, die der Kofferraumverkäufer aufruft, sind Chloe allerdings zu viel. Also lösen wir in einem unbemerkten Moment die Handbremse des Verkaufswagens. Er rollt eine kleine Rampe herunter, was den Händler erst einmal ablenkt. Wir können nun ungehindert eines der Shirts aus dem Kofferraum stibitzen. Allerdings beginnt damit auch eine Kette von Ereignissen und Konsequenzen, deren Auswirkung wir jetzt noch nicht erahnen können. Das wird noch deutlicher als Chloe einen Batzen Geld neben den T-Shirts findet. Wir stehen vor der ersten großen Entscheidung: das Geld klauen oder liegen lassen? Wir entscheiden uns, die Kohle zu nehmen, wodurch sich gleich neue Möglichkeiten eröffnen. Wir können das Geld für später aufbewahren oder damit zu Frank gehen. Bei ihm können wir entweder unsere Schulden begleichen oder Gras für den Abend kaufen. So macht bereits diese kleine Szene eine Vielfalt von Entscheidungen deutlich. Wie schwerwiegend die Konsequenzen ausfallen, können wir daran jedoch noch nicht abschätzen.

Die größten Kritikpunkte sammelte die erste Staffel vor allem auf der technischen Seite durch hölzerne Animation und häufig mangelnde Lippensynchronität. Hier haben die Entwickler von Deck Nine deutliche Fortschritte gemacht. Das liegt auch an der eigens entwickelten Storyforge, einem Programm, in dem die Designer jede einzelne Szene wie in einem virtuellen Theater oder Storyboard arrangieren können. So lassen sich zum Beispiel relativ einfach Emotionen per Schieberegler auf die Gesichter der Figuren legen. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen. Ohne den typischen, an Aquarellgemälde angelehnten, Grafikstil aufzugeben, macht *Before the Storm* optisch bereits einen viel schickeren Eindruck. Wenn das Spiel dazu bei Charakteren und Handlung an den hervorragenden Vorgänger anknüpfen kann, können sich Fans auf ein würdiges Prequel und einen tollen Abschied von Arcadia Bay freuen. ❑



Mit kleinen und größeren Entscheidungen bestimmt ihr das Verhalten von Chloe.

MATTHIAS MEINT



„Ich habe mein Ticket nach Arcadia Bay bereits gebucht."

Life is Strange war mein Spiel des Jahres 2015. Entsprechend hoch sind meine Erwartungen für das Prequel. Die anfängliche Skepsis über den neuen Entwickler wich schnell der Vorfreude. Mein erster Anspieleindruck hat dieses Gefühl bestätigt. Deck Nine scheinen verstanden zu haben, was die besondere Atmosphäre von *Life is Strange* ausmacht. Spielerisch erwarte ich auch gar keine Revolution, die Story und Charaktere sollen im Vordergrund stehen. Und bei den technischen Aspekten hat man sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen. Ich bin bereit für eine erneute Gefühlsachterbahn.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

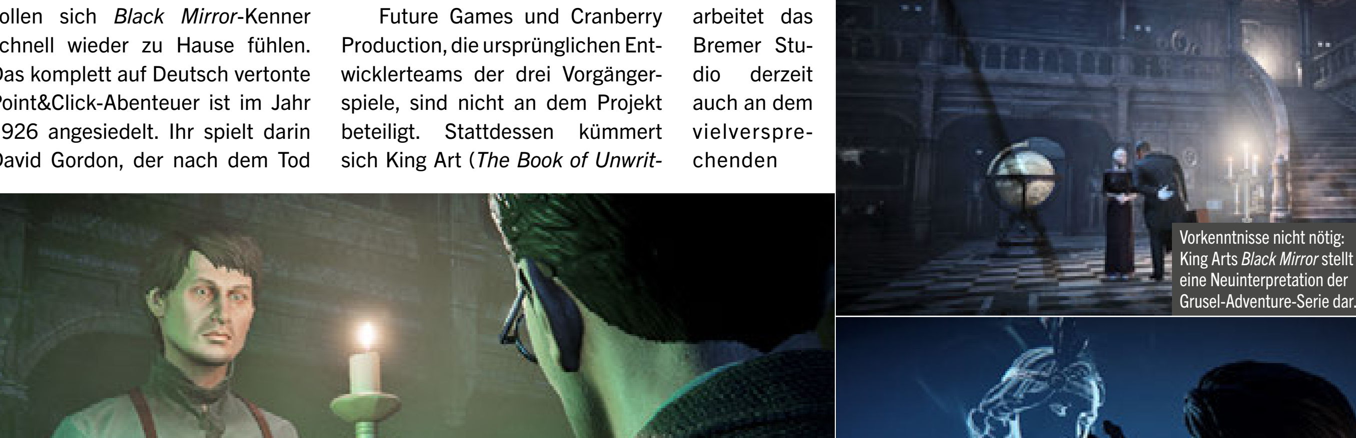
BLACK MIRROR

King Art entwickelt Reboot des Grusel-Adventures

Gute Neuigkeiten für Adventure-Liebhaber und Gänsehaut-Fans: Die beliebte Gruselreihe *Black Mirror* kehrt noch in diesem Jahr zurück. *Black Mirror* wird eine eigenständige Neuinterpretation der Gothic-Horror-Serie und erfordert keinerlei Vorkenntnisse der Vorgängerspiele. Trotzdem sollen sich *Black Mirror*-Kenner schnell wieder zu Hause fühlen. Das komplett auf Deutsch vertonte Point&Click-Abenteuer ist im Jahr 1926 angesiedelt. Ihr spielt darin David Gordon, der nach dem Tod seines Vaters zum ersten Mal den riesigen Familiensitz in Schottland besucht und dort ein dunkles Geheimnis aufdecken muss. Neben klassischen Adventure-Kopfnüssen soll es auch neue Gameplay-Elemente geben, die mit Davids geisterhaften Visionen und seiner lädierten Psyche zusammenhängen.

Future Games und Cranberry Production, die ursprünglichen Entwicklerteams der drei Vorgängerspiele, sind nicht an dem Projekt beteiligt. Stattdessen kümmert sich King Art (*The Book of Unwritten Tales*, *Battle Worlds: Kronos*, *Die Zwerge*) komplett um die Umsetzung. King Art ist jedoch bestens mit der Serie vertraut und hatte bereits hinter den Kulissen am zweiten Teil mitgewirkt. Neben *Black Mirror* arbeitet das Bremer Studio derzeit auch an dem vielversprechenden Mech-Strategiespiel *Iron Harvest*, das für nächstes Jahr angekündigt ist. *Black Mirror* erscheint schon am 28. November 2017. ❑

Info: www.blackmirror-game.com



Vorkenntnisse nicht nötig: King Arts *Black Mirror* stellt eine Neuinterpretation der Grusel-Adventure-Serie dar.

Trotz der zeitgemäßen 3D-Grafik soll das neue *Black Mirror* auf klassische Point&Click-Tugenden setzen.

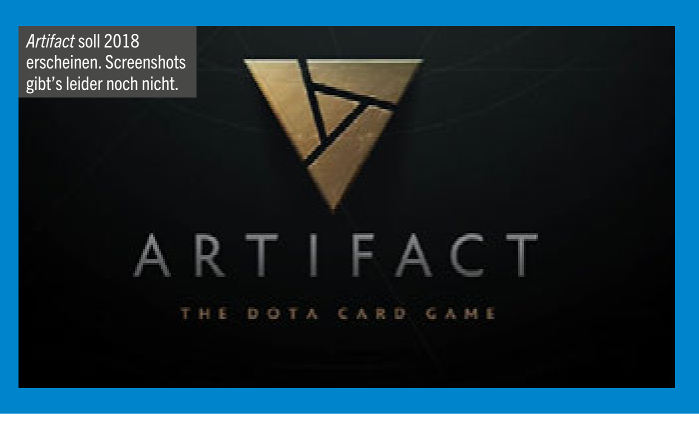
David Gordon wird von geisterhaften Visionen geplagt – das hat Auswirkungen aufs Gameplay.

ARTIFACT: THE DOTA CARD GAME

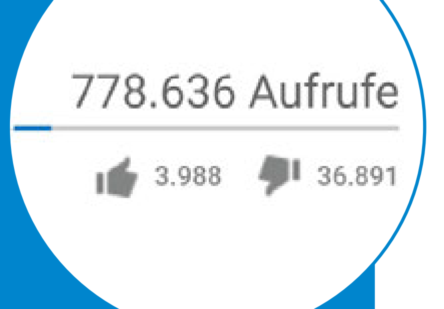
Neues Spiel von Valve erntet heftige Kritik

Dicke Luft im Saal: Im Rahmen der hochdotierten *Dota 2*-WM The International 2017 kündigte Valve feierlich den Kartenspielableger *Artifact: The Dota Card Game* an. Das Spiel wurde jedoch prompt von zahlreichen Fans ausgebuht, die sich sehnlichst Fortsetzungen zu Titeln wie *Half-Life*, *Portal* oder *Left for Dead* erhofft hatten. Dabei klingt das Konzept von *Articaft* durchaus spannend: Es soll klassische MOBA-Tugenden als eine Art virtuelles Karten- oder Brettspiel umsetzen, inklusive Lanes, Creeps, Helden, Gebäuden und Gegenständen. Wie genau das funktionieren soll, verriet Valve leider nicht, die Entwickler zeigten weder Spielszenen noch Screenshots. Trotz der heftigen Reaktion der Fangemeinde sollte man *Artifact* aber nicht unterschätzen – auch Blizzards *Hearthstone* erntete bei seiner Ankündigung viel Kritik und Spott, entwickelte sich später aber zu einem riesigen Erfolg. ❑

Info: www.valvesoftware.com



Artifact soll 2018 erscheinen. Screenshots gibt's leider noch nicht.



▲ 37.000 Daumen runter: Das *Artifact*-Ankündigungsvideo wurde auf YouTube von den Fans in der Luft zerrissen.

CIVILIZATION: A NEW DAWN

Aufbaustrategie analog



Das neue Brettspiel *Civilization: A New Dawn* von Fantasy Flight Games erscheint in den USA noch vor dem Jahreswechsel, hierzulande wird Asmodee den Vertrieb übernehmen. Weder Preis noch das Release-Datum der deutschen Version sind bislang bekannt. *Civilization: A New Dawn* ist bereits die dritte Inkarnation der beliebten Aufbaustrategie-Serie in traditioneller Brettspielform. In *A New Dawn* verkörpert jeder der bis zu vier Spieler eine historische Persönlichkeit. etwa Montezuma oder Roosevelt, und versucht, die individuell unterschiedlichen (und der Konkurrenz unbekannten) Siegbedingungen zu erfüllen. Nicht nur die anderen Völker, auch Barbaren machen den Anführern das Leben schwer. Gleichzeitig gilt es, nicht den Anschluss beim Wettlauf um neue Technologien und fruchtbares Land zu verlieren. Dank modularen Aufbaus sieht die Karte in jeder Partie anders aus. Erfahrenen Spielern bietet *Civilization: A New Dawn* Regeloptionen, welche die Komplexität des Geschehens zusätzlich erhöhen. ❑

Info: wwww.asmodee.de

UBISOFT STOCKHOLM

Neues Studio



Mit Ubisoft Stockholm eröffnet der französische Publisher ein neues Entwicklerstudio in Schweden. Dieses soll an frischen Marken arbeiten und wird von Branchenveteran Patrick Bach geleitet, der zuvor 15 Jahre Geschäftsführer des EA-DICE-Studios (z. B. *Battlefield*-Reihe) in Stockholm war. Zu den ersten Titeln der Entwickler gehört auch ein *Avatar*-Spiel, welches in Gemeinschaftsarbeit mit Massive Entertainment (*The Division*) entsteht. Mit dem neuen Standort will Ubisoft den Ansatz fortführen, weltweit mit mehreren Studios an neuen Spielen zu arbeiten, wobei jedes sein Know-how mit ins Projekt einfließen lässt. Derzeit suchen die Franzosen noch nach neuen Mitarbeitern für Ubisoft Stockholm. Auch Massive Entertainment in Malmö möchte weiter expandieren und ist für das 20-jährige Jubiläum auf der Suche nach neuen Angestellten. ❑

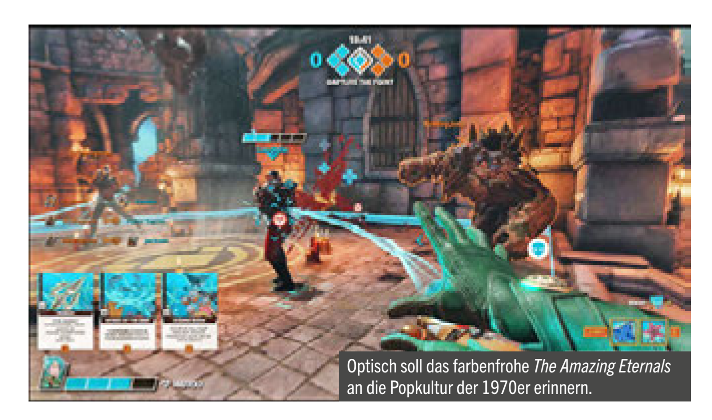
Info: www.ubisoft.com



Patrick Bach wird der Leiter des neuen Ubisoft-Studios in Stockholm.

THE AMAZING ETERNALS

Neuer Sammelkarten-Shooter


Optisch soll das farbenfrohe *The Amazing Eternals* an die Popkultur der 1970er erinnern.

Keystone heißt jetzt *The Amazing Eternals*. Das hat Entwickler Digital Extremes mitgeteilt. Wer nun nur Bahnhof versteht: Digital Extremes feiert mit dem F2P-Shooter *Warframe* große Erfolge, hat für sein nächstes Projekt ein zweites Entwicklerteam aufgebaut – und dieses Spiel wurde nun von *Keystone* zu *The Amazing Eternals* umbenannt. Dabei handelt es sich um eine den Machern zufolge „einzigartige Mischung aus Ego-Shooter und Sammelkarten-Strategiespiel". Der Actiontitel schickt euch auf eine Reise durch ein Multiversum, das durch eine Art Brettspiel dargestellt wird. Ihr besitzt Karten, die euch Vorteile verschaffen, Kräfte verleihen und euch mächtige Waffen nutzen lassen. Aus der Masse herausstechen soll *The Amazing Eternals* zudem durch eine Retro-Pulp-Optik, die von der Popkultur der 1970er-Jahre inspiriert wurde. Das Spiel startet am 29. August in die geschlossene Beta-Phase. ❑

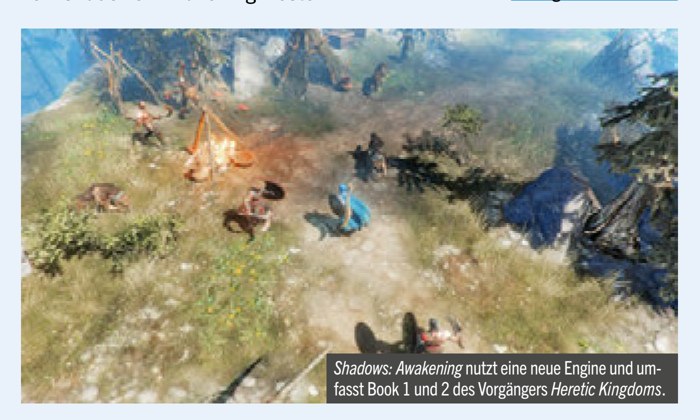
Info: www.amazingeternals.com

SHADOWS: AWAKENING

Heretic Kingdoms 2.0

Kalypso hat das Action-Rollenspiel *Shadows: Awakening* angekündigt, das auf dem gelungenen *Shadows: Heretic Kingdoms* aus dem Jahr 2014 basiert. Der Titel verwendet eine neue Engine und umfasst neben dem sogenannten Book 1 von *Heretic Kingdoms* auch die einst angekündigte Fortsetzung Book 2, die nie veröffentlicht wurde. Faire Geste: Besitzer von *Heretic Kingdoms* erhalten Book 2 ab Release von *Shadows: Awakening* kostenlos über Steam und GOG. Der Entwickler GamesFarm (*Vikings: Wolves of Midgard*) zeichnete bereits für den Vorgänger verantwortlich. Aus der Iso-Perspektive kontrolliert man einen Dämonen in Echtzeitkämpfen. Kombiniert mit einem Crafting- und Levelsystem soll *Shadows: Awakening* etwa 40 Stunden lang unterhalten und hohen Wiederspielwert bieten. Der Release erfolgt 2018. ❑

Info: www.games-farm.com


Shadows: Awakening nutzt eine neue Engine und umfasst Book 1 und 2 des Vorgängers *Heretic Kingdoms*.

BATMAN: THE ENEMY WITHIN / THE WOLF AMONG US / THE WALKING DEAD

Telltale kündigt gleich drei Fortsetzungen an

Keine Verschnaufpause für Telltale! Gerade erst hat das Studio die dritte Staffel von *The Walking Dead* abgeschlossen, sein *Minecraft*-Adventure fortgesetzt und *Guardians of the Galaxy* gestartet, da geht's schon wieder weiter: Im nächsten Jahr erhält das hochbeliebte *The Wolf Among Us* endlich seine lang erwartete zweite Season und auch *The Walking Dead* ist noch nicht zu Ende: 2018 will Telltale die finale Staffel rund um die junge Clementine liefern und die Serie damit gebührend abschließen.

Vorher kehrt aber noch der Dunkle Ritter verdient auf die Bildschirme zurück: Die zweite Staffel von Telltales düsterer *Batman*-Serie trägt den Untertitel *The Enemy Within* – und schon einen Monat nach der Ankündigung war die erste Folge erhältlich! Wir haben den Staffelauftakt mit dem Namen „The Enigma" durchgespielt und geben grünes Licht: Telltale baut auf den Stärken der ersten Staffel auf und liefert eine der bislang besten Folgen der ganzen Serie ab. Diesmal bekommt Batman es mit einem besonders blutrünstigen Riddler zu tun und auch der junge Joker bringt sich schon für seinen Auftritt in einer der kommenden Episoden in Stellung. Wie gewohnt verzichtet Telltale auf knackige Puzzles oder freies Erkunden, die rasanten Actionszenen und spannenden Dialogentscheidungen sorgen aber trotzdem für rund zwei Stunden gute Unterhaltung. Schön: Vor Spielstart kann man die wichtigsten Entscheidungen aus der Vorgängerstaffel noch mal treffen oder einfach einen alten Spielstand importieren. ❑

Info: www.telltale.com




Gerade erst angekündigt, ist die erste Folge der zweiten *Batman*-Staffel bereits erhältlich. Und sie ist gut geworden!

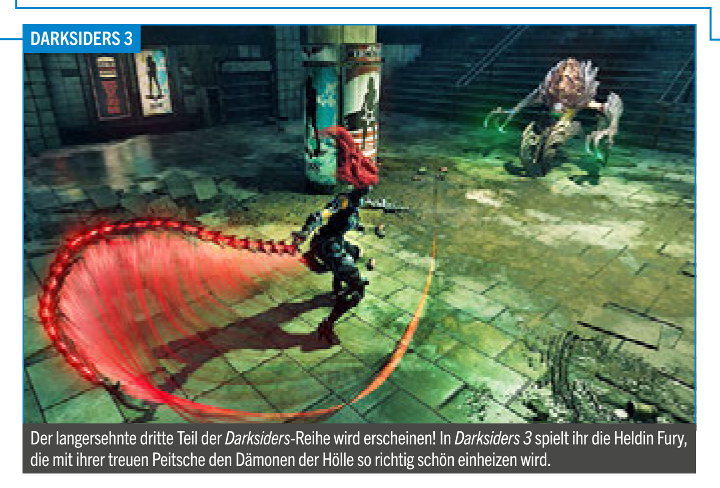
SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Absolver	Action-Rollenspiel	Sloclap	Devolver Digital	29. August 2017
Seite 58	Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	18. August 2017
	Age of Empires: Definitive Edition	Strategie	Nicht bekannt	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2017
	Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	4. Quartal 2018
	Aquanox Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	2017
	Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	8. August 2017
Seite 12	Assassin's Creed: Origins	Action-Rollenspiel	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Oktober 2017
Seite 64	Aven Colony	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Team 17	25. Juli 2017
	A Way Out	Adventure	Hazelight	Electronic Arts	1. Quartal 2018
	Battle Chasers: Nightwar	Rollenspiel	Airship Syndicate	THQ Nordic	3. Oktober 2017
	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	4. Quartal 2017
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	4. Quartal 2017
	Call of Duty: WW2	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	Activision	3. November 2017
	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	1. Quartal 2018
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	7. November 2017
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	29. September 2017
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
	Dauntless	Online-Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2017
	Destiny 2	Ego-Shooter	Bungie	Activision	24. Oktober 2017
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	29. Dezember 2017
Seite 74	Die Säulen der Erde	Interactive Novel	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	15. August 2017
	Dishonored: Der Tod des Outsiders	Action	Arkane Studios	Bethesda	15. September 2017
	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	14. September 2017
	Doom VFR	Action	id Software	Bethesda Softworks	4. Quartal 2017
	Dungeons 3	Aufbaustrategie	Realmforge	Kalypso Media	4. Quartal 2017
NEU	Dynasty Warriors 9	Action	Koei Co. Ltd.	Koei Co. Ltd.	2018
	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2017
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	17. Oktober 2017
	Extinction	Action	Iron Galaxy	Maximum Games	1. Quartal 2018
Seite 52	F1 2017	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	25. August 2017
	Fallout 4 VR	Rollenspiel	Bethesda Game Studios	Bethesda Softworks	Oktober 2017
	FIFA 18	Sport	EA Sports	Electronic Arts	29. September 2017
	Far Cry 5	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Februar 2018
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 56	Fortnite EARLY ACCESS	MOBA	Epic Games	Epic Games	25. Juli 2017
	Forza Motorsport 7	Rennspiel	Turn 10 Studios	Microsoft Studios	3. Oktober 2017
	Gorn VR EARLY ACCESS	Action	Free Lives	Devolver Digital	2017
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2. Hälfte 2017
	Halo Wars 2: Awakening the Nightmare	Strategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft Studios	3. Quartal 2017
Seite 68	Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	8. August 2017
▶	Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	26. September 2017
	Hunt: Showdown	Ego-Shooter	Crytek	Crytek	Nicht bekannt
	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	13. Februar 2018
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	8. August 2017

DARKSIDERS 3



Der langersehnte dritte Teil der *Darksiders*-Reihe wird erscheinen! In *Darksiders 3* spielt ihr die Heldin Fury, die mit ihrer treuen Peitsche den Dämonen der Hölle so richtig schön einheizen wird.

ECHO



Der schlimmste Feind seid ihr selbst. Das nimmt *Echo* wörtlich und stellt euch Echos gegenüber, Abbildern eures Selbst. Ob ihr sie besiegen könnt, hängt in dem Action-Spiel von euren Entscheidungen ab.

SONIC MANIA



Der beliebte blaue Igel kommt zurück auf die Bildschirme! In pixeliger 2D-Optik könnt ihr neue aber auch überarbeitete Zonen durchspielen und mit Sonic, Tails oder Knuckles witzige Abenteuer erleben.

TROPICO 6



El Presidente und sein Sektretär Penultimo sind zurück und haben neuerdings das Expandieren für sich entdeckt. Diesmal sogar mit frei wählbaren Missionen. Da steht dem Strategie-Spaß nichts mehr im Wege!

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Lego Marvel Super Heroes 2	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	16. November 2017
Seite 44	Life is Strange: Before the Storm (Episode 1)	Adventure	Deck Nine Games	Square Enix	31. August 2017
	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat 'em Up	Capcom	Capcom	19. September 2017
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	1. Quartal 2018
	Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A-Games	Deep Silver	2018
Seite 24	Mittelerde: Schatten des Krieges	Action-Adventure	Monolith	Warner Bros. Interactive	10. Oktober 2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Monster Hunter: World	Rollenspiel	Capcom	Capcom	2018
	Need for Speed Payback	Rennspiel	Ghost Games	Electronic Arts	10. November 2017
	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	19. Januar 2018
	Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	4. Quartal 2017
	Paragon EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	2017
	Past Cure	Action	Phantom 8 Studio	Phantom 8 Studio	4. Quartal 2017
Seite 30	Phoenix Point	Strategie	Snapshot Games	Snapshot Games	4. Quartal 2018
	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
	Pizza Connection 3	Wirtschaftssimulation	Gentlymad	Assemble Entertainment	2. Quartal 2018
	Playerunknown's Battlegrounds EARLY ACCESS	Mehrspieler-Action	Bluehole	Bluehole	4. Quartal 2017
	Pro Evolution Soccer 2018	Sportspiel	Konami	Konami	14. September 2017
Seite 40	Project Cars 2	Rennspiel	Slightly Mad Studios	Slightly Mad Studios	22. September 2017
	Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
Seite 78	Pyre	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	Supergiant Games	25. Juli 2017
	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
Seite 38	Railway Empire	Strategie	Gaming Minds	Kalypso Media	1. Quartal 2018
	Redeemer	Action	Sobaka	Gambitious	Sommer 2017
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2017
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	3. Quartal 2017
	Skull and Bones	Action-Strategie	Ubisoft Singapore	Ubisoft	3. Quartal 2018
	Sonic Mania	Jump & Run	Headcannon/Padoga West Games	Sega	15. August 2017
	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	17. Oktober 2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	7. Dezember 2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	Star Wars: Battlefront 2	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	17. November 2017
Seite 62	Starcraft Remastered	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	14. August 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2. Quartal 2018
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2018
Seite 66	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Kite Games	Kalypso Media	11. August 2017
Seite 82	Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	28. Juli 2017
NEU	Sunless Skies EARLY ACCESS	Strategie	Failbetter Games	Failbetter Games	30. August 2017
	Surviving Mars	Aufbaustrategie	Haemimont Games	Paradox Interactive	2018
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
Seite 80	Tacoma	Adventure	Fullbright	Fullbright	02. August 2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	1. Quartal 2018
Seite 72	The End is Nigh	Plattformer-Action	Edmund McMillen, Tyler Glaiel	Edmund McMillen, Tyler Glaiel	12. Juli 2017
	The Evil Within 2	Horror	Tango Gameworks	Bethesda	13. Oktober 2017
	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Kalypso Media	14. September 2017
	The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury Games	2018
Seite 34	Total War: Warhammer 2	Strategie	Creative Assembly	Sega	28. September 2017
	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	Kalypso Media	2018
	Tunic	Adventure	Andrew Shouldice	Finji	2018
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	30. November 2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
	Wild West Online	Online-Multiplayer	612 Games	612 Games	Ende 2017
Seite 18	Wolfenstein 2: The New Colossus	Ego-Shooter	Machinegames	Bethesda	27. Oktober 2017
	XCOM 2: War of the Chosen	Strategie	Firaxis Games	2K Games	29. August 2017

Mit Pistolen, Gewehren und anderen Schießprügeln heizt man den Feinden aus der Ferne und damit am sichersten ein. Allerdings ist unser Munitionsvorrat begrenzt. Neue Kugeln müssen via Crafting hergestellt werden.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

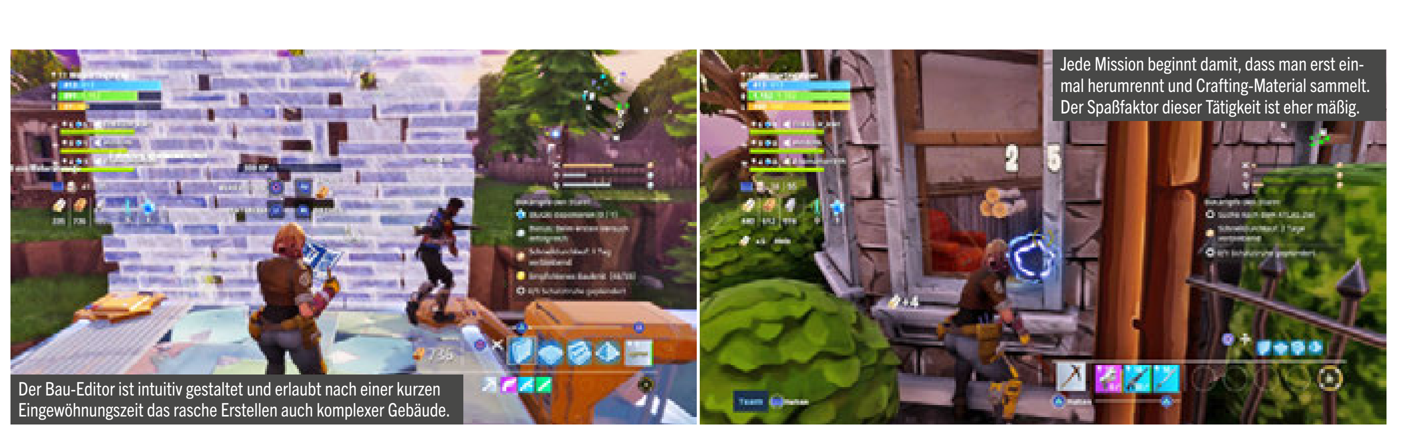
Fortnite

Genre: Action
Entwickler: Epic Games/People Can Fly
Publisher: Epic Games
Termin: 2018

Von: Lukas Schmid

Nach sechs Jahren offizieller Entwicklungszeit ist es soweit: *Fortnite* des Studios Epic Games ist erschienen – wenn auch erst einmal nur im Early-Access-Stadium. Aber macht der Crafting-Shooter denn Spaß?

Vor sechs Jahren angekündigt, ist *Fortnite* des Studios Epic Games endlich da – als Early-Access-Spiel mit einem Preis von satten 40 Euro. Das fertige Spiel, welches dann tatsächlich gratis sein beziehungsweise per Mikrotransaktionen finanziert werden soll, erscheint irgendwann 2018. Aber auch jetzt können Spieler schon auf den Ingame-Shop zugreifen und dort richtig viel echtes Geld hinlegen, wenn sie nicht auf teilweise künstlich zurückgehaltene und knapp bemessene Loot Drops angewiesen sein wollen. Aaaah ja. Sieht man über das fragwürdige Geschäftsmodell hinweg, macht *Fortnite* aber schon Spaß, auch wenn das grundsätzliche Gameplay sehr simpel ist: In Third-Person-Ansicht ballert und schnetzelt man sich im Laufe der belanglosen Story, welche sich um eine mäßig-humorvoll erzählte Zombie-Invasion dreht, nacheinander durch eine Reihe von zufällig generierten, thematisch unterschiedlichen Sandbox-Levels. Keines dieser Areale ist riesig, aber groß genug, um sich kurzzeitig darin zu verlaufen. Unsere Mission ist mit kleinen Variationen stets dieselbe: Irgendein Objekt auf der Map finden, es aktivieren und dann eine mehrminütige Zombie-Invasion mit Gewehren, Pistolen, Schwertern und anderen Argumentationshelfern abwehren. Alleine spielen ist dabei nicht drin: Wahlweise muss man diese Aufgaben mit Online-Freunden oder -Zufallsbekanntschaften absolvieren. Ein Umstand, der angesichts der Tatsache für Frust sorgt, dass man also eine durchgehende Online-Anbindung braucht (ohne diese kommt man nicht einmal über den Startbildschirm hinaus), dass die Server während unserer Sessions nicht immer stabil liefen und dass die Kämpfe über weite Strecken so leicht sind, dass man sie auch alleine schaffen würde. Erst nach vielen Spielstunden zieht der Schwierigkeitsgrad an. Zusätzlich können wir in den Levels verstreute Zivilisten finden und in kurzen Gefechten vor den Untoten retten. Dafür gibt's Waffen, Ausrüstung, Erfahrung und Ressourcen – was mit dem zweiten großen Spielelement von *Fortnite* zusammenhängt: dem Crafting. Somit verbringt man den Großteil der Zeit in den Levels mit dem Zerschlagen aller möglichen Objekte via unverwüstlicher Spitzhacke, bevor man den MacGuffin für den Start des Zombie-Angriffes aktiviert. Neben den primären Ressourcen Holz, Stein und Metall gibt es dabei seltenere Gegenstände wie Schrauben, Fasern und Klebebänder zu finden. Der Spaßfaktor dieser Sammel-Tätigkeit hält sich stark in Grenzen, vor allem wenn man ein dringend benötigtes Item sucht, es aber partout nicht findet – was auch oft damit zusammenhängt, dass sich nicht alle Ressourcen in allen Levels finden lassen.



Der Bau-Editor ist intuitiv gestaltet und erlaubt nach einer kurzen Eingewöhnungszeit das rasche Erstellen auch komplexer Gebäude.

Jede Mission beginnt damit, dass man erst einmal herumrennt und Crafting-Material sammelt. Der Spaßfaktor dieser Tätigkeit ist eher mäßig.



Auch wenn es bis zum Release zu einem noch nicht näher definierten Zeitpunkt 2018 noch eine Weile hin ist, kommt *Fortnite* schon ziemlich komplett daher.

Aber lohnt es sich schon jetzt, Geld für das Spiel hinzulegen? Wir sagen, was uns an *Fortnite* gefällt –und was nicht.

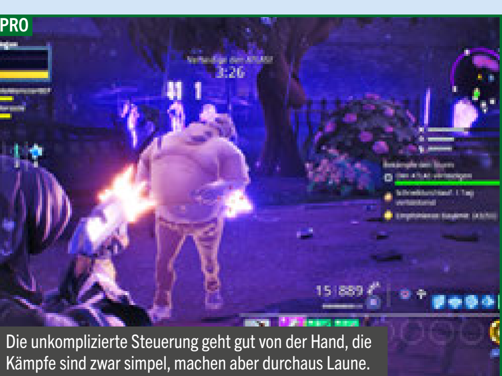
Kosten: 40 € (Download)/60 € (Retail)
Inhalt: Ganz schön frech: Wenn das fertige Spiel erscheint, wird es via Free2Play-Modell finanziert. Schon jetzt ist aber der Ingame-Shop implementiert und wer gute Ausrüstung will, muss extra zahlen. Ansonsten ist das ganze Spiel enthalten. Einige technische Bugs stören allerdings den Spielfluss.
Aktueller Status: Version 1.02
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: 2018

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

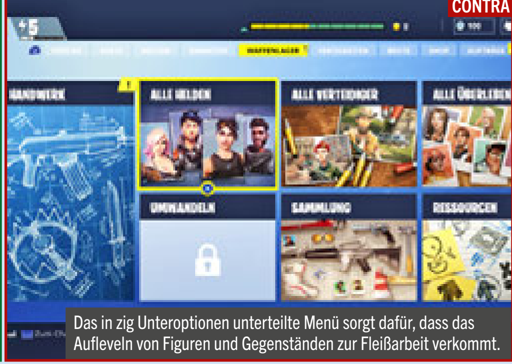
- **Gutes Crafting-System**
  Leicht zu lernen und deutlich komplexer als anfangs gedacht, lassen sich hier wirklich tolle Forts bauen.
- **Großer Umfang**
  Wer will, kann schon jetzt mehrere Dutzend Stunden in das Crafting- und Schieß-Abenteuer versinken.
- **Gelungene Steuerung**
  Der Wechsel zwischen Fern- und Nahkampf geht gut von der Hand, die Schießereien sind sehr simpel, machen aber durchaus Spaß.

HIER KLEMMTS NOCH GEWALTIG

- **Frecher Ingame-Shop**
  Angesichts der Tatsache, dass man gutes Geld zahlen muss, um in die Early-Access-Phase einsteigen zu können, ist der invasive Ingame-Shop wirklich nicht akzeptabel.
- **Fehlender Abwechslungsreichtum**
  Sammeln, craften, schießen, sammeln, craften, schießen, sammeln, craften, schießen, sammeln, craft…
- **Technische Probleme**
  Grafik- und vor allem Soundbugs sorgen aktuell noch für Probleme.
- **Nerviges Mikromanagement**
  Das unnötigerweise in unzählige Untermenüs unterteilte Level-up- und Verbesserungs-System für Figuren, Items und mehr ergibt keinerlei Sinn und sorgt auch nach vielen Stunden noch für jede Menge Verwirrung.
- **Massive Framerate-Einbrüche**
  Sobald ein bisschen mehr auf dem Bildschirm los ist, geht die Bildrate gewaltig in die Brüche und das Spiel verkommt zur ruckelnden Dia-Show.
- **Schwache Story**
  Weder allzu lustig noch spannend.



Die unkomplizierte Steuerung geht gut von der Hand, die Kämpfe sind zwar simpel, machen aber durchaus Laune.



Das in zig Unteroptionen unterteilte Menü sorgt dafür, dass das Aufleveln von Figuren und Gegenständen zur Fleißarbeit verkommt.

Schaffe, schaffe, Fortle baue
Mit den gefundenen Gegenständen bastelt man einerseits grundsätzliche Dinge wie Waffen und Munition, andererseits aber auch ganze Gebäude: Um den Zombie-Angriffen etwas entgegensetzen zu können, bauen wir um die von den Zombies zu verteidigende Stellung nämlich in der Vorbereitungsphase stets nach eigenem Gusto – beziehungsweise dem der kämpfenden Vierertruppe – ein Fort aus Holz, Stein oder eben Metall. Hierfür wechseln wir in ein interaktives Baumenü und lassen dort Böden, Wände, Decken, Treppen und mehr vor unseren Augen entstehen. Das geht nach einer gewissen Eingewöhnung sowohl mit Maus und Tastatur als auch Gamepad schnell von der Hand, auch dann, wenn man etwas kompliziertere Objekte erschaffen will. Zusätzlich können wir diverse Fallen wie Elektro-Barrieren oder Stachel-Felder bauen, sollten die Untoten doch einmal zu nahe an das zu beschützende Objekt herankommen. Allerdings: Auch hier bringen komplizierte Konstrukte durch den sehr niedrigen Schwierigkeitsgrad erst nach vielen Spielstunden Nutzen mit sich. Etwas mehr Sinn ergibt das Bau-Feature im eigenen Heimat-Fort, zu dem man vom Menü aus jederzeit zurückkehren kann. So weit, so simpel, so halbwegs unterhaltsam. Wirklich in den Sand gesetzt haben die Entwickler aber das Aufleveln von Figuren, Waffen und Co. Dies geschieht im Menü in gefühlt 20 Untermenüs, in denen wir unter anderem die beziehungsweise den von uns aus mehreren Figurenklassen gewählte Heldin/gewählten Helden aufleveln, uns unterstützende Gruppierungen aus weiteren Figuren zusammenstellen, die wir ebenfalls verbessern können, in völlig unübersichtlichen Menüs Waffen, Fallen und mehr verstärken, auf acht (!) Fähigkeitenbäume zugreifen und, und und. Das Level-up- und Verbesserungs-System ist dermaßen unübersichtlich, hirnrissig aufgespalten und unnötig kompliziert, dass man selbst nach einer zweistündigen Anzahl an Spielstunden noch nicht vollständig den Überblick über dieses spaßbefreite Mikromanagement hat. Hinzu kommt der aggressiv beworbene Ingame-Shop, in dem man gerne mal mehrere Hundert Euro hinlegen kann. Richtig gute Ausrüstung bekommt man nämlich de facto nur hier. Weitere dümmliche Entscheidungen wie die Tatsache, dass man nicht alle Missionen noch einmal spielen kann und dass grundsätzliche Spielelemente und auch die Level-up-Systeme stets mehr schlecht als recht und manchmal gar nicht erklärt werden, sowie technische Unzulänglichkeiten sorgen zusätzlich für Frust. Der Comic-Stil der Grafik ist ganz okay, aber wirklich nicht anspruchsvoll und dennoch geht die Framerate regelmäßig massiv in die Knie. Hinzu kommen nervige Bugs, vor allem was den Sound angeht – hier wechseln die Figuren etwa fröhlich zwischen Deutsch und Englisch hin und her. Klar, jetzt kann man sagen: Nur die Ruhe, ist ja noch alles Early Access! Wer einen Kaufpreis verlangt und dann auch noch extrem frech einen teuren Ingame-Shop implementiert, sollte aber wenigstens in allen anderen Aspekten überzeugen.

Alles schon mal (besser) dagewesen
Was übrig bleibt, ist ein funktionaler, aber mittelmäßig unterhaltsamer Shooter mit durchaus kompetent umgesetztem, aber unnötigem Crafting-System, wenig Abwechslung, technischen Problemen und allerlei dümmlichen Designentscheidungen. Mag sein, dass die Situation ganz anders aussieht, wenn *Fortnite* das Early-Access-Stadium verlassen hat. Aktuell allerdings ist das alles spielerisch und gestalterische Mittelmäßigkeit in Reinkultur.


In unserem Heimat-Fort bauen wir nach und nach unser eigenes kleines Hochsicherheits-Schlösschen. Hier ergibt der Bau-Editor noch am meisten Sinn.



„Ein netter Shooter …

Lukas Schmid

…MIT UNZULÄNGLICHKEITEN AN ALLEN GECRAFTETEN ECKEN UND ENDEN.“

Fortnite ist keineswegs schlecht: Die Schießereien funktionieren, das Crafting funktioniert, das XP- und Verbesserungs-System funktioniert – alles funktioniert. Alles hat aber in zig anderen Spielen schon besser funktioniert und wurde dort besser umgesetzt. Somit versinkt der Titel in der Mittelmäßigkeit. Hinzu kommen technische Unzulänglichkeiten, das freche Early-Access-Herumgeeiere und der ebenso freche Ingame-Shop. Persönlich hat mir aber vor allem das unübersichtliche Upgrade-System die Laune verdorben und auch die Tatsache, dass das eigentlich gut umgesetzte Bauen der Forts lange Zeit so nebensächlich ist. Ich werde *Fortnite* noch eine Chance geben, sobald es irgendwann 2018 „richtig“ erscheint.

Genre: Action
Entwickler: Volition
Publisher: Deep Silver
Erscheinungsdatum: 15. August 2017
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16 Jahren

Agent Hollywoods Spezialfertigkeit ist das Verschießen von Granaten aus dem Schritt.

Agents of Mayhem

Von: Katharina Reuß

Das neue Werk von Volition ist eine seltsame Mischung: Singleplayer-Klamauk trifft auf MMO-Feeling.

Als hätte Südkoreas Hauptstadt Seoul mit der Nachbarschaft zu einer Diktatur mit Atomwaffen im Hinterhof nicht schon genug Probleme, nistet sich auch noch die internationale, ja sogar intergalaktische Terrororganisation Legion in und unter der Metropole ein. Ein klarer Fall für die Spezialisten von *Agents of Mayhem*! Angeführt von der Ex-Legion-Mitarbeiterin Persephone Brimstone versammelt sich eine schillernde Agententruppe in Seoul, um den Weltherrschaftsplänen von Legion Einhalt zu gebieten – und zwar mit allen Mitteln. *Agents of Mayhem* ist nicht *Saints Row*, spielt aber im gleichen Universum. Aus diesem Grund tauchen unter anderem Kingpin und Johnny Gat im Spiel auf – letzterer aber nur, wenn ihr vorbestellt habt. Ganz klassisch aus der Third-Person-Perspektive nehmt ihr den Kampf gegen die Schergen von Legion und Dr. Babylon auf. Widersacher gibt es in Form von flinken Ninja-Nahkämpfern, Standardeinheiten mit Gewehr, dick gepanzerten Kolossen, Golems, Robotern und vielem mehr. Jeder eurer zwölf Agenten, die ihr nach und nach freispielt, hat andere Talente. Inderin Rama schießt mit Pfeil und Bogen, der deutsche Hooligan Red Card hat sowohl eine Flinte als auch ein Gewehr dabei. Ninja-Muslima Scheherazade stellt sich Legion mit Wurfmessern und dem Schwert entgegen. Wie in einem Samstagmorgencartoon sind die Figuren Stereotype, aber sehr sympathisch und mit einem Augenzwinkern umgesetzt.

Verwüstung auf Stichwort

Richtet ihr lange genug Verwüstung in gegnerischen Reihen an, könnt ihr eure Spezialfertigkeit einsetzen (Heldin Joule etwa aktiviert ihren Drohnenbegleiter), und ist eure Mayhem-Leiste voll, genießt ihr für kurze Zeit ganz besondere Vorteile. Yeti friert dann zum Beispiel alle Feinde in einem gewissen Radius ein und Braddock fordert Raketensperrfeuer an. Das System


Der Spielstil der Agenten unterscheidet sich immens. Rama nutzt etwa Pfeil und Bogen.

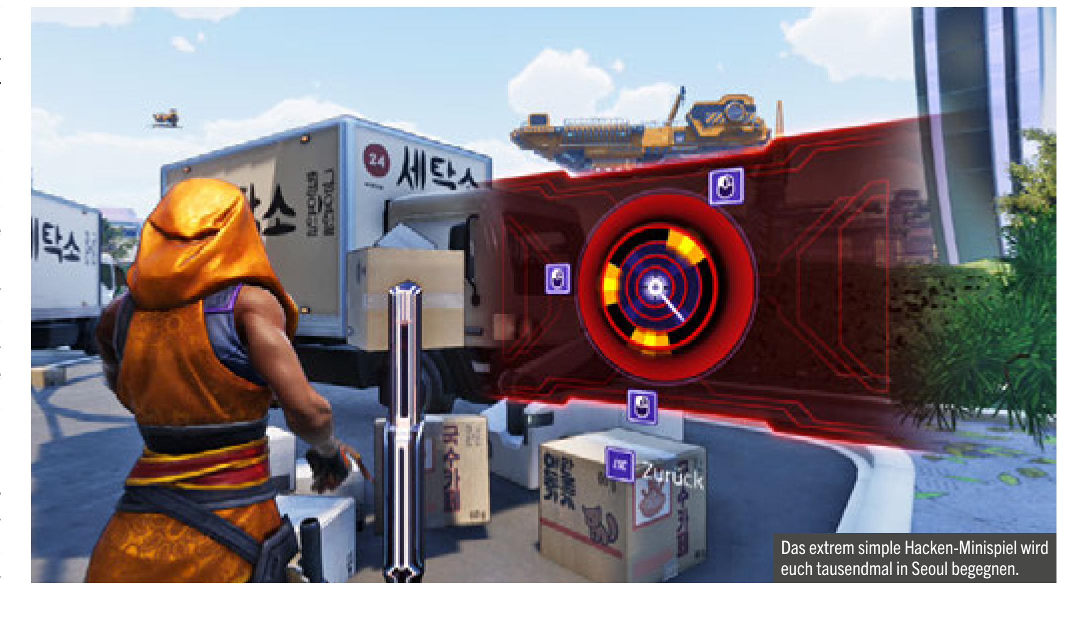

In einem Sandbox-Spiel dürfen die Rennen nicht fehlen, so auch in *Agents of Mayhem*.

Die Zeichentrick-Zwischensequenzen passen optisch und inhaltlich zu den Cartoon-Inspirationen.

funktioniert simpel, bietet mit dem Wechsel zwischen verschieden spezialisierten Charakteren aber viel Raum zum Experimentieren und Optimieren. Nach Seoul losgeschickt wird stets ein Einsatztrio; ihr solltet bei der Zusammenstellung des Teams auf eine ausgewogene Verteilung der Talente achten, manche Agenten eignen sich im Kampf gegen gepanzerte Feinde, andere bei Horden von Zielen. Selten stellt das Spiel Bedingungen, welche Agenten losgeschickt werden dürfen, und einige Talente lernen die Experten erst beim Aufleveln. Ihr steuert stets nur eine Figur und wechselt auf Knopfdruck zwischen den Kämpfern, einen Mehrspielermodus gibt es nicht. Verwunderlicherweise fühlt sich *Agents of Mayhem* dennoch an vielen Stellen wie ein MMO-Spiel alter Schule an, die Missionsziele sind simpel und wiederholen sich oft. Säubert den Raum von Feinden, zerstört x Objekte und so weiter. Selbst die unterirdischen Labore von Legion mit ihren viel zu hohen Decken und leeren Fluren erinnern an MMOs vergangener Tage. Über den Köpfen der Feinde geben schwebende Ziffern über die Effektivität der Angriffe Auskunft, außerdem werden dort Buffs und Nerfs wie Unverwundbarkeit und Verschanzung angezeigt, auch das kennt man aus diversen klassischen Mehrspielerabenteuern. Gut, dass die Agenten so unterschiedlich begabt und mit einer ungeheuren Menge Spezialisierungsoptionen daherkommen, sonst wäre angesichts der repetitiven Natur des Spielverlaufs rasch die Luft raus. Neue Gadgets, Rollenspielelemente wie Fähigkeitspunkte, Skins und vieles mehr verführen erfolgreich zum Weiterspielen.

Sandkasten Seoul

Seoul als Spielplatz hat nicht den Anspruch, Abbild einer lebendigen Stadt zu sein. Vielmehr dient die virtuelle Metropole als Kulisse mit wenig Passanten auf den Straßen und kaum Interaktionsmöglichkeiten. Dafür ist die Umgebung schön bunt und nicht so austauschbar wie übliche Sandbox-Settings – am besten lässt sich die Welt von *Agents of Mayhem* mit der aus *Sunset Overdrive* vergleichen. Dem Xbox-exklusiven Action-Game hinkt Volitions neuer Streich in Sachen Fortbewegungsvergnügen jedoch hinterher. Die Figuren sind viel zu langsam unterwegs und der Dreifachsprung alleine unterhält nicht genug, um Seoul ausgiebig erkunden zu wollen. Mit dem Auto geht es freilich schneller, dann verpasst ihr aber all die versteckten Kisten und Kristallsplitter, mit denen ihr neue Spezialfertigkeiten einkauft und von denen Volition großzügige 350 Stück(!) auf der Karte verteilt hat. Merkwürdig auch, wie wenig die Umgebung bei einem Spiel mit dem Begriff „Verwüstung“ im Titel dazu einlädt, Unheil zu stiften – Gebäude sind unzerstörbar, Interaktionen mit NPCs nicht möglich, es sei denn, man zählt Erschießen und Überfahren als Interaktion. Kommunikation findet mit den restlichen Agenten und den Vorgesetzten und Mitarbeitern in der Mayhem-Basis statt. Die schwebt getarnt über Seoul und bietet den Agenten verheißungsvolle Möglichkeiten. Bei Quartermile kauft ihr neue Fahrzeuge, in der Rüstkammer verwaltet ihr die



Das extrem simple Hacken-Minispiel wird euch tausendmal in Seoul begegnen.

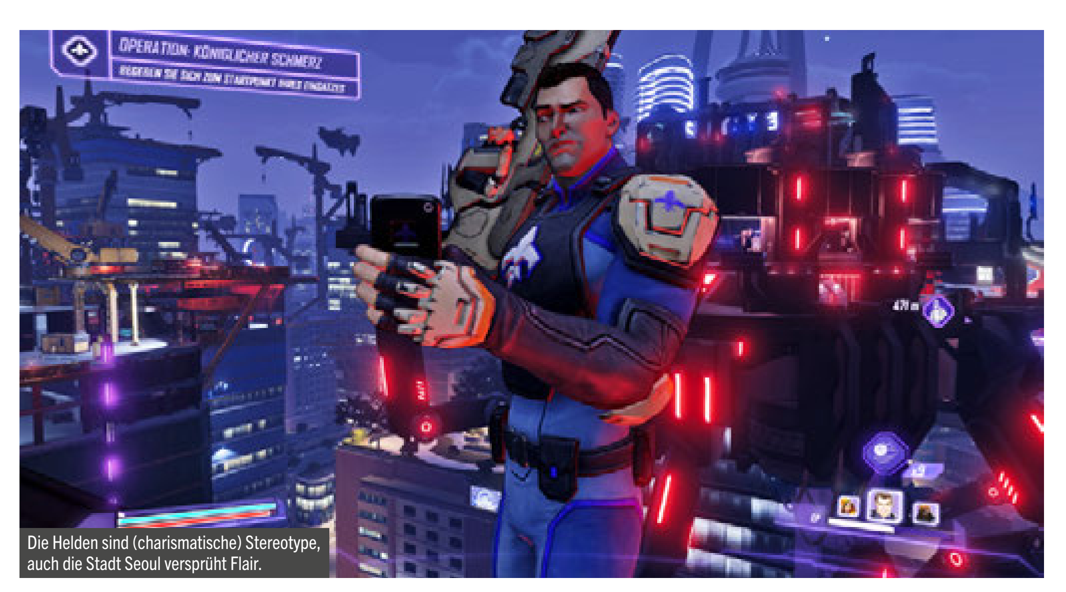
Neben Gegnern lauern Elektrofallen auf Opfer. Entschärft werden die Dinger, indem man sie zerstört.

Fertigkeiten und Bewaffnung und im VR-Areal von DJ Mixer versucht ihr euch an speziellen Herausforderungen.

In der Mayhem-Basis schickt ihr außerdem gerade unbeschäftigte Agenten auf Tour in die weite Welt – schließlich agiert Legion ja nicht nur in Seoul. Diese Missionen laufen im Hintergrund mit einem Echtzeit-Timer ab (man denke an den Kartentisch aus *Dragon Age: Inquisition*), manchmal muss man drei Minuten auf die Rückkehr des Agenten warten, manchmal zwölf. Habt ihr in einem Winkel der Weltkarte alle dieser passiv ablaufenden Aufträge abgehakt, gilt es, die dortige Legion-Basis zu erobern. Diese Aufgabe dürft ihr dann wie üblich aktiv mit einem Dreierteam angehen, allerdings warten auch hier nur die altbekannten Laborschlauchlevels voller Gegner auf Eindringlinge. Als Belohnung gibt's Zugang zu einem neuen Bereich auf der Weltkarte sowie Legion-Technologie. Mit der bessert man die Fertigkeiten der eigenen Schützlinge teilweise immens auf – einer der Gründe, wieso man sich trotz wiederholender Aufgabenstellung immer wieder in Legions Geheimverstecke aufmacht.

Dr. Babylon und friends

Auf dem Weg zum Oberschurken Dr. Babylon vergehen etwa 20 Stunden Spielzeit, dabei sind nicht alle optionalen Nebenmissionen wie Rennen, das Sammeln von Splittern, das Aufleveln von Kämpfern und Ähnliches eingerechnet. Wie lange es dauert, wenn man wirklich alles freischalten und finden möchte, ist schwer abzuschätzen; mindestens doppelt so lange werdet ihr zu diesem Zweck aber wahrscheinlich in Seoul unterwegs sein. Doch der Reihe nach: Bevor ihr an Dr. Babylon Hand anlegen dürft, müsst ihr fünf seiner Leutnants aus dem Weg räumen. Diese Missionen sind spielerisch zwar den herkömmlichen Aufgaben sehr ähnlich, werden aber mit Humor der Marke *Saints Row* präsentiert. Da gibt es etwa den Legion-General Steeltoe, der sich unsterblich in eine fünfköpfige, virtuelle K-Pop-Band verliebt und dessen Hochzeit über den Dächern Seouls die Agents crashen, oder den unausstehlichen Schönling August Gaunt, der mit seiner VR-Brille Gauntlet Milliarden von Teenies zu Sklaven der Terrororganisation macht. Bossfights gegen die besagten Leutnants gibt es auch, an dieser Stelle beweist Volition Mut und fordert vom Spieler ein bisschen mehr als bloßes Herumballern. Das Finale jedoch enttäuscht – das Aufwärmen von Bossfights gehört nicht gerade zum guten Ton und der riesige Kampfroboter, um den es sich im letzten Kapitel dreht, kommt gar nicht zum Einsatz. Wieso? Ein wichtiger Unterschied zu *Saints Row* ist die Präsentation des Humors: Bei den *Agents of Mayhem* kommt dieser vor allem in Dialogen zum Einsatz und weniger in Zwischensequenzen und in Form von Gameplay, auch wenn es durchaus einige Momente gibt, die an die Vorgängerreihe erinnern. Zum Beispiel könnt ihr in der Mayhem-Basis Unterstützungstechnik bei Mechanikerin Gremlin erforschen, die sogenannte Gremlin-Tech. Darunter sind ein Bowlingkugel-Gewehr und eine Mechanik, die NPCs in der Nähe vor Freude explodieren lässt. Die reguläre Bewaffnung der Agenten ist aber bei Weitem nicht so albern wie etwa der Dildonator oder die Dubstep-Gun aus *Saints Row*.



Die Helden sind (charismatische) Stereotype, auch die Stadt Seoul versprüht Flair.

Die Möglichkeiten zur Anpassung der Charaktere sind immens und motivieren zum Weiterspielen.

Technische Gebrechen

Technisch hat sich *Agents of Mayhem* seit Preview-Zeiten gemacht, aber wenn allzu viele Explosionen und Partikeleffekte den Bildschirm füllen, sinkt die Framerate. Die Animationen sind liebevoll und ausdrucksstark, das Design der Umwelt und Charaktere gefällt mit überzeichnetem Charme. Dass die KI nicht sonderlich viel auf dem Kasten hat, überrascht wohl niemanden, ist aber auch nicht allzu schlimm, hier steht flotte Action statt langsamem Taktikspiel im Vordergrund, nicht umsonst gibt es kein Deckungssystem. Verbesserungswürdig jedoch sind Kollisionsabfrage, Hitboxen und Treffer-Feedback. Auf vielen Oberflächen innerhalb der Stadt findet man keinen richtigen Halt und schwebt deshalb ungenau an den Konturen entlang. Das ist nur ärgerlich, die Hitboxen und das mangelnde Treffer-Feedback hingegen benachteiligen den Spieler des Öfteren in Auseinandersetzungen merklich. Der Radius von Explosionen und Angriffen lässt sich trotz eingezeichnetem Wirkbereich oft nicht richtig einschätzen und verheerende Treffer erkennt man nicht an der Reaktion der eigenen Spielfigur (bei AoE-Angriffen etwa wird diese oft lediglich vage zur Seite gedrückt), sondern an der Lebensenergie- und Schildanzeige im unteren linken Bildschirmeck. Ganz so chaotisch, wie es sich der eine oder andere Fan von *Saints Row* gewünscht haben mag, ist *Agents of Mayhem* nicht geworden, das Missions- und Weltdesign ist sogar sehr konservativ. Dank des gewaltigen Umfangs und der sympathischen Helden in diesem schrägen Cartoon-Universum aber bläst man doch immer wieder und durchaus mit Vergnügen zum Angriff auf die nächste Einheit Kanonenfutter. Manchmal möchte man eben ganz unkompliziert das Hirn ab-, den Fernseher anschalten und ein paar Superterroristen verprügeln – zu diesem Zweck ist *Agents of Mayhem* hervorragend geeignet. ❑

Der russische Supersoldat Yeti richtet mit seiner Kältekanone relativ wenig Schaden an.

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Die titelgebenden Agenten sind Glanz- und Herzstück von *Agents of Mayhem*."

Auch wenn es bei *Agents of Mayhem* etwas zahmer zugeht als früher noch bei *Saints Row*, der Humor bleibt Geschmackssache. Ich verstehe, dass das Team mal Lust auf andere Charaktere hatte, die sind auch durchweg gut gelungen und motivieren durch ihre variablen Talente zum Experimentieren bei der Team-Zusammenstellung. Ich würde sogar so weit gehen, dass ich mir eine Cartoon-Serie mit Hollywood, Oni, Yeti und Co. anschauen würde. Naja, eine Folge zumindest. Rein spielerisch hätte ich mich gefreut, hätte Volition weniger Stangenware im Angebot gehabt. Müssen die unterirdischen Terroristenlabore denn immer gleich aussehen?

PRO UND CONTRA

- ➕ Sympathische Charaktere mit unterschiedlichen Stärken
- ➕ Für Komplettierungsfanatiker extrem motivierend
- ➕ Unverbrauchtes Setting
- ➕ Humorvoll
- ➖ Trefferfeedback mies
- ➖ Fortbewegung langweilig
- ➖ Simple Missionsziele, die sich oft wiederholen



Neue Optik, altes Gameplay: Das Spielgefühl ist exakt das gleiche wie im 19 Jahre alten Original.

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Erscheinungsdatum: 14. August 2017
Preis: ca. € 15,-
USK: ab 12 Jahren

Starcraft Remastered

Hübsche Neuauflage: Blizzard bringt die Kult-Strategie in 4K-Pracht zurück.

Von: Felix Schütz

Einfach schönere Grafik drüber und fertig – so oder zumindest so ähnlich haben sich viele Fans eine Neuauflage von *Starcraft* gewünscht. Ihr wichtigstes Gebot: Bloß nichts am Gameplay verändern! Das ist vielen Spielern nämlich auch heute – nach fast 19 Jahren – immer noch heilig. Blizzard geht bei seiner Neuauflage darum kein Risiko ein und liefert einen Remaster, der abgesehen von der Grafik so gut wie gar nix ändert. Ideal für langjährige Fans, E-Sport-Profis und Hotkey-Akrobaten, die keine Änderungen brauchen und wollen! Also alles richtig gemacht?

4K-Pracht statt Pixelmatsch

Alle 2D-Grafiken wurden sorgfältig neu gepixelt und erstrahlen in detailreicher 4K-Auflösung. Wie viel schöner die neue Optik ausfällt, wird deutlich, wenn man die F5-Taste drückt – dann blendet *Starcraft* sanft in den Originalzustand über und präsentiert seine alte Grafik in 640 x 480 Bildpunkten. Eine neue Zoom-Funktion lässt uns Einheiten, Gebäude und Landschaftsdetails zudem aus nächster Nähe betrachten. Weiter rauszoomen als üblich darf man zwar nicht, doch immerhin unterstützt *Starcraft Remastered* nun Breitbildformate, dadurch sieht man deutlich mehr vom Kartenausschnitt als im 4:3-Original.

Auch die animierten Einheitenporträts wurden durch schicke neue Renderings ersetzt, die stilistisch besser zu *Starcraft 2* passen. Vor allem bei Raynor und Kerrigan gut zu erkennen! Davon profitieren auch die Missionsbriefings, die ansonsten jedoch exakt so ablaufen wie im Urspiel. Zumindest wurden aber die Text-Beschreibungen, die zwischen manchen Missionen die Handlung vorantreiben, mithilfe von neuen Artworks aufgepeppt. Und auch die Wasserdarstellung wurde aufgemöbelt, das Pixelnass schwappt nun deutlich hübscher und realistischer umehr. Enttäuschend dagegen: Bis auf neue Wendeanimationen für Einheiten, die auch bei genauerem Hinsehen kaum auffallen, wirken sämtliche Bewegungen so steif und unzeitgemäß wie im Originalspiel.

Stattdessen bietet *Starcraft Remastered* nun eine neue Echtzeitbeleuchtung, die mindestens 2,2 GB VRAM verlangt und Gebäude und Einheiten etwas plastischer wirken lässt – doch im Eifer des Gefechts spielt der Effekt kaum eine Rolle. Auch der Kriecherschleim der Zerg ist immer noch statisch, dabei hätte sich doch gerade der lila Glibber wunderbar für neue Animationen angeboten! Zusätzliche Effekte wie Nebel, Rauch oder Wolkenschatten haben sich die Entwickler ebenfalls gespart. Und die grünen Wölkchen über den Vespingeysiren wirken kaum schöner als im Original. Immerhin: Explosionen, insbesondere beim Nuklearschlag, kommen nun etwas imposanter daher.

Neue Sprachausgabe

Die hoffnungslos veralteten Zwischensequenzen wurden zwar nicht durch neue Videos ersetzt, aber zu-



Die neuen Einheitenporträts erinnern an *Starcraft 2*. Zusätzlich wurden auch die Sprecher ausgetauscht.



Wo früher in der Kampagne nur Texte zu lesen waren, gibt's jetzt noch ein paar einfache Artworks dazu.


Grafikvergleich: Links die Originalgrafik von 1998, hier stark herangezoomt. Rechts im Bild die neue Optik der *Remastered*-Fassung in knackscharfer 4K-Auflösung. Erstmals sind an Einheiten und Gebäuden erstaunlich viele Details zu entdecken! Dagegen fallen die neu gezeichneten Landschaften optisch deutlich ab. Immerhin wurde die Wasserdarstellung aber runderneuert, es schwappt nun weich und glänzend umher.

mindest so weit hochgerechnet und geschärft, dass sie nicht mehr ganz so matschig wirken wie im Original. Dafür fehlt die deutsche Sprachausgabe in den Videos, neben den englischen Stimmen gibt's hier nur übersetzte Untertitel.

Diese Entscheidung erscheint umso merkwürdiger, weil die gesamte Sprachausgabe in der *Remastered*-Version ohnehin durch neue Aufnahmen ersetzt wurde. Die Stimmen orientieren sich nun näher an *Starcraft 2*, was durchaus Sinn ergibt – immerhin will Blizzard seine Spiele möglichst wie aus einem Guss wirken lassen. Zur Qualität der Sprachausgabe gibt es allerdings unterschiedliche Meinungen, bei vielen Spielern stößt sie auf Kritik. Dabei sind die meisten der neuen deutschen Aufnahmen durchaus gelungen und völlig ausreichend. Bei einigen Figuren (etwa Zeratul) geht allerdings etwas Atmosphäre des Originals flöten. Umso besser, dass man die Wahl hat: Wer sich mit den neuen Stimmen nicht anfreunden mag, darf auf Wunsch einfach auf die originale Sprachausgabe zurückwechseln.

Streitpunkt Interface

Grafik und Sound mag Blizzard aufgemöbelt haben, doch am Gameplay hat sich rein gar nix getan. Großartig für glühende Fans des Originals, denn sie bekommen exakt das gleiche Spielgefühl! Alle anderen jedoch, die für den Preis von 15 Euro zumindest eine dezent verbesserte Steuerung erwartet haben, gucken tief in die Röhre. Ein simples Beispiel: Wer mit dem Mauszeiger über Einheiten und Gebäude fährt, erhält keine Informationen zu Lebenspunkten oder Energievorrat – jedes Objekt muss umständlich einzeln angeklickt werden. Wer hätte hier nicht eine Änderung begrüßt?

Andere Punkte sind kontroverser, weil sich Änderungen hier stärker auf das Gameplay ausgewirkt hätten, etwa dass man keine Sammelpunkte auf Kristalle oder Gasminen legen darf oder dass Truppenverbände maximal nur zwölf Einheiten oder nur ein Gebäude umfassen. Einen Button für unbeschäftigte Arbeiter sucht man ebenso vergebens wie eine Schnellauswahl von Heldeneinheiten. Manche mögen das als authentisch loben, doch besonders für Neulinge, die *Starcraft* zum ersten Mal erleben, ist das Interface schlicht unzeitgemäß. Immerhin gibt's nun wieder die Möglichkeit, die meisten Hotkeys den eigenen Wünschen anzupassen. Schade jedoch, dass man nicht auch die Tasten für die Kamerasteuerung umbelegen darf.

Starcraft Remastered ist nicht einfach nur nahe am Original. Es ist das Original, nur mit schärferer Optik. Dass komplexe Mechaniken wie die bizarre Wegfindung der Einheiten unverändert bleiben, liegt darum auf der Hand – es gehört schlichtweg dazu, dass sich Einheiten auch mal an Rampen verheddern und sich an keinerlei Gruppenformation halten. Kein *Starcraft* ohne stepptanzende Dragoner! Hier nachzubessern würde bedeuten, tief in das Spielgefühl einzugreifen. Das wollte Blizzard um jeden Preis verhindern. Gut so!

Multiplayer: Hauptsache E-Sport

Am perfekt ausbalancierten, microintensiven Mehrspieler-Gameplay von *Broodwar*, das auch heute noch als Inbegriff des E-Sports gilt, hat sich im Remaster nichts verändert. Die Einstiegshürde ist darum verdammt hoch: Neulinge müssen sich darauf einstellen, von Experten mit zwei Dekaden Erfahrung nach Strich und Faden plattgemacht zu werden. Ein neuer Bereich für Anfänger, die das weitaus einsteigerfreundlichere *Starcraft 2* gewohnt sind, wäre darum wünschenswert!

Dafür gibt's nun mehr Komfort rund um den Multiplayer: Mit der Neuauflage erhält *Starcraft* seinen überfälligen Einzug in Blizzards Battle.net-Launcher. Das bringt praktische Verbesserungen wie Freundeslisten und Cloud-Spielstände für den Singleplayer. Exklusiv in der *Remastered*-Version gibt es außerdem Bestenlisten und Spielerzuweisung, allerdings ist die Neuauflage trotzdem mit dem Originalspiel kompatibel. Das gilt auch für den LAN-Modus, der im Remaster erhalten bleibt. Hinzu kommen Details wie Spielerprofile und verbesserte Chat-Funktionen. Zwar geriet der Battle.net-Start für *Starcraft Remastered* technisch nicht ganz reibungslos, doch Blizzard ist für seine vorbildliche Produktpflege bekannt – etwaige Bugs sollten darum schnell aus der Welt geschafft sein.

Zum Spielen wird ein kostenloser Battle.net-Account benötigt. Die originalen Ausgaben von *Starcraft* und *Starcraft: Broodwar* sind mittlerweile auch kostenlos erhältlich. ❑

WIE BEWERTET MAN *STARCRAFT* HEUTE?

Welche Wertung ist gerecht für ein 19 Jahre altes Spiel, das im Grunde nur grafisch aufgepeppt wurde? *Starcraft*, da sind sich in der Redaktion alle einig, ist ein absoluter Sonderfall. Denn im Gegensatz zu anderen Neuauflagen wird *Starcraft* seit fast zwei Jahrzehnten aktiv von einer riesigen E-Sport-Community gespielt. Das rückt seine Eigenheiten und Mängel, etwa die kleinen Kontrollgruppen, die miserable Wegfindung, das veraltete Interface, in ein völlig anderes Licht. Diese Dinge mögen unzeitgemäß sein, doch sind ein wichtiger Teil von *Starcraft*! Blizzard versäumt mit dem Remaster zwar die Chance, auch das Gameplay aufzuwerten und es für Neulinge attraktiv zu machen, stellt aber zumindest sicher, dass die Fans zufrieden sind – und das war eindeutig das Hauptanliegen der Entwickler. Aus diesem Grund haben wir uns nach langen Diskussionen für eine gute Wertung entschieden – *Starcraft* macht immer noch viel Spaß und der Remaster erfüllt seinen Zweck.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Schicke Neuauflage mit heftig angestaubtem Interface"

Wenn mir eine Strategie-Kampagne auch nach 19 Jahren noch Bock macht, dann ist sie entweder von zeitloser Qualität – oder ich genieße die Nostalgie mehr, als ich mir eingestehen mag. Denn soviel Spaß ich auch daran habe, in Erinnerungen zu schwelgen, ist *Starcraft* – mal ganz nüchtern betrachtet – doch gewaltig in die Jahre gekommen. Daran ändert der Remaster leider nur wenig, trotz der neuen 4K-Optik, die mir selbst mit ihren schwachen Animationen prima gefällt! Doch über die spielerischen Mängel tröstet auch das Grafik-Update nicht hinweg. Klar, die schwache Wegfindung kann ich noch verschmerzen, die gehört bei *Starcraft* dazu. Doch beim Interface hätte sich für meinen Geschmack etwas tun müssen. Hier ein Idle-Worker-Button, dort ein paar Anzeigen aus dem Nachfolger abgeguckt – und schon hätte sich auch *Starcraft* um Lichtjahre frischer angefühlt. Natürlich werden mir einige jetzt heftig widersprechen: Strategie-Puristen, E-Sportler und glühende Fans des Originals wollen es ja nicht anders, für sie ist dieser Remaster gedacht. Doch mir persönlich ist das zu wenig. Man hätte die Steuerungsverbesserungen ja einfach optional machen können – bei Grafik und der Sprachausgabe ging es doch auch!

PRO UND CONTRA

- + Unverändertes Gameplay begeistert Puristen und E-Sport-Profis
- + Knackscharfe 2D-Grafiken
- + Breitbild liefert mehr Übersicht
- + Neue Zoomfunktion, schickes Wasser
- + Per F5-Taste Wechsel zur alten Optik
- + Anbindung ans moderne Battle.net
- + Auf Wunsch mit alter Sprachausgabe
- − Abschreckend für Neulinge: Veraltetes Interface, bizarre Wegfindung
- − Neue Sprachausgabe mit Mängeln
- − Keine deutschen Sprecher in Videos
- − Stark veraltete Animationen
- − Hohe Einstiegshürde im Multiplayer
- − Furchtbar veraltete Videosequenzen



Der neue Flammenwerfer-Soldat macht euch vor allem in den Anfangsstunden zu schaffen. Später stellt er kaum noch eine Gefahr dar – genau wie die meisten anderen neuen Gegner.

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Firaxis
Publisher: 2K Games
Erscheinungsdatum: 29. August 2017
Preis: ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren

Von: Peter Bathge

XCOM 2: War of the Chosen

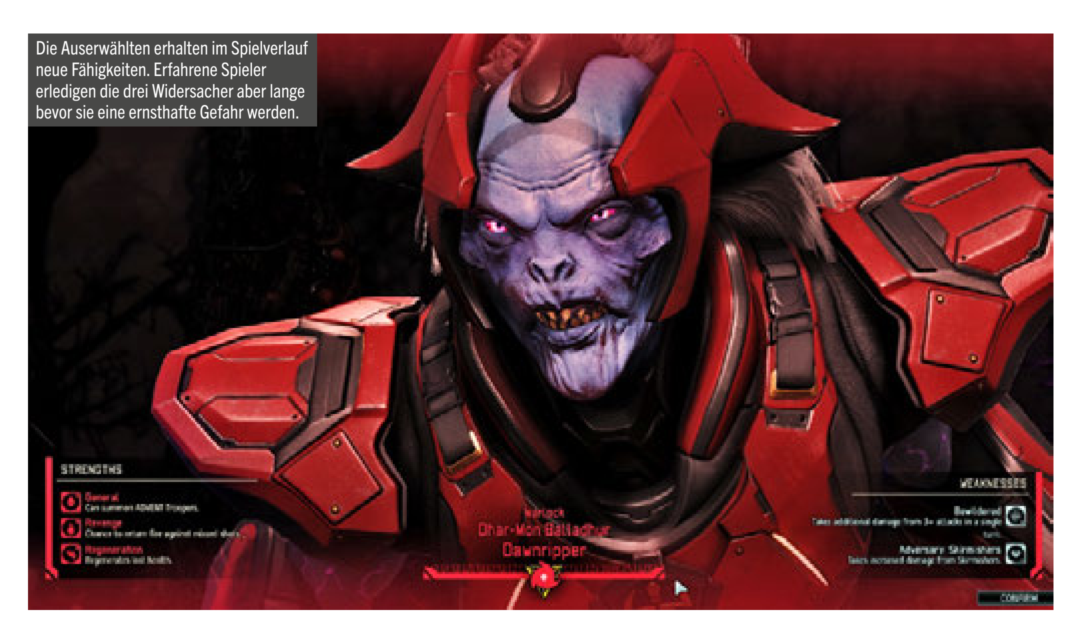
Ein Add-on als idealer Einstiegspunkt für alle, die sich dem besten PC-Taktikspiel bislang verweigert haben. Der Preis ist aber happig.

Mutig, mutig, diese Entscheidung: 40 Euro kostet *War of the Chosen* – zusätzlich zum Preis des Hauptspiels, denn der ausschließlich als Download über Steam erhältliche DLC fügt sich nahtlos in die bestehende *XCOM 2*-Kampagne ein und ist kein Stand-alone-Titel, sondern ein klassisches Add-on. Im Gegenzug hat Firaxis jede Menge substanzieller Neuerungen angekündigt. Die Entwickler halten dieses Versprechen – einzig die Verteilung der neuen Features stößt im Test auf Kritik.

Zu einfach für Kenner

Beim Spielstart wählt ihr aus, ob ihr das alte *XCOM 2* oder das runderneuerte *War of the Chosen* spielen wollt – auf Wunsch mit Integration der vorherigen DLCs wie *Alien Hunter*. Zudem gibt es neue Startoptionen, mit denen genervte Spieler etwa die Rundenlimits in zeitkritischen Missionen pauschal verdoppeln oder den Flächenschaden von Granaten einschränken können. Die Rahmenhandlung bleibt gleich: Das Advent-Regime der Außerirdischen hat die Erde übernommen, als Chefstratege der Spezialeinheit XCOM führt ihr den Befreiungskampf an. Neu dabei: Drei Auserwählte, die titelgebenden Chosen, machen Jagd auf euch. Scharfschütze, Assassine und Warlock (eine Art Psi-Zauberer) haben eine feste Persönlichkeit und können zufällig in Haupt- und Nebenmissionen auftauchen. Dort versuchen sie, Soldaten zu betäuben und zu entführen oder ihnen Informationen aus dem Hirn abzusaugen. Wer das mehrmals zulässt, vor dessen Haustür steht irgendwann ein Chosen und schießt die fliegende XCOM-Basis Avenger ab – in einer brandneuen Verteidigungsmission müsst ihr euch sodann etlicher Gegner erwehren.

Wer *XCOM 2* kennt (und das wird für die Mehrzahl der Add-on-Käufer gelten), wird es aber nur selten soweit kommen lassen. Auf den ersten zwei Schwierigkeitsgraden sind die Auserwählten vergleichsweise schwach auf der Brust; in unserem 25 Stunden langen Test waren alle drei bereits nach der Hälfte der Zeit Geschichte. Daher unsere Empfehlung: Wer eine Herausforderung



Die Auserwählten erhalten im Spielverlauf neue Fähigkeiten. Erfahrene Spieler erledigen die drei Widersacher aber lange bevor sie eine ernsthafte Gefahr werden.

1. Durch Kontakt mit den drei Rebellenfraktionen schaltet ihr Slots für extrem mächtige Boni frei. Die senken aber den Schwierigkeitsgrad gegen Ende erheblich.

2. Verdeckte Operationen eignen sich wunderbar dazu, unbeschäftigte Soldaten XP ernten zu lassen. Diese im Hintergrund stattfindenden Einsätze generieren zudem weitere Belohnungen – ganz automatisch. Nur manchmal müsst ihr eingreifen und ein Soldatenteam in einer Rettungsmission aus dem Einsatzgebiet extrahieren.

3. Die Templer sind eine der drei neuen Rebellenfraktionen, im Spielverlauf schließt sich euch mindestens einer ihrer Soldaten an. Die übernatürlich begabten Krieger gebieten über starke Fähigkeiten, so entfesseln sie etwa einen Psi-Sturm mit Flächenschaden.

sucht, sollte unbedingt auf dem dritten Schwierigkeitsgrad „Commander" beginnen – mindestens! Ohne die Chosen bleibt das Endgame nämlich unverändert; *War of the Chosen* hat lediglich eine kleine Ergänzung zum Abschlussvideo zu bieten, aber neue Gegner tauchen in der Schlussphase einer Kampagne nicht auf. Die wirft euch Firaxis nämlich lieber von Anfang an entgegen.

Viele coole Neuerungen

Über die Quasi-Zombies „The Lost", Advent-Priester und Flammenwerfer-Einheiten haben wir bereits in der letzten Ausgabe geschrieben. Zu diesem Trio gesellt sich nach einigen Stunden das Phantom. Diese neue Soldatenklasse betäubt XCOM-Personal und lässt deren Schatten gegen die einstigen Verbündeten kämpfen. Außerdem ist das Phantom praktisch immun gegen Overwatch-Angriffe. Das macht völlig neue Taktiken erforderlich und mischt die bekannte Anfangsphase gehörig auf. Besonders in Sachen Abwechslung punktet *War of the Chosen*: Neue Missionstypen wie eine Abwandlung der Bombenentschärfung aus dem Vorgänger oder das hektische Klauen von Versorgungskisten locken auch *XCOM 2*-Veteranen aus der Reserve. Zudem hat Firaxis mehrere neue Umgebungen designt, aus denen nach dem Zufallsprinzip Maps gebaut werden. Sehr schön! Spielerisch überzeugt vor allem die Zielvorschau bei gedrückter Alt-Taste, mit der ihr genau erkennen könnt, welche Feinde ein Soldat nach dem Positionswechsel anvisieren kann.

Zwischen den rundenbasierten Taktik-Einsätzen gibt es auch in der Avenger-Basis jede Menge zu tun, vieles davon neu. Besonders durchdacht ist die veränderte Forschung, bei der abgeschlossene Projekte die Wissenschaftler zu weiteren Erfindungen inspirieren können. Etliche kleine Verbesserungen an Waffen und Ausrüstung stocken die Anzahl an Forschungsobjekten deutlich auf und verbessern den Spielfluss stark. Die auffälligsten Neuerungen sind aber natürlich die drei Rebellenfraktionen, die sich XCOM anschließen (siehe Bilder oben). Jede davon bringt eine neue Soldatenklasse mit sich – alle drei sind clever angelegt mit individuellen Stärken und sehr mächtigen Upgrades. Allerdings: So toll es etwa ist, mit dem Reaper im Schleichmodus Gegner auszuschalten, ohne entdeckt zu werden; die Balance leidet gegen Ende unter diesen hochgradig einflussreichen Fähigkeiten, *XCOM 2* wird einen Tick zu leicht. Für Einsteiger und alle, denen die Gefechte bislang zu hart waren, sind das freilich gute Neuigkeiten. Wer die Kampagne aber bereits mehrmals durchgespielt hat, dürfte sich gegen Ende nach dem starken Auftakt etwas langweilen: *War of the Chosen* poliert die Anfangsphase zwar hochgradig auf und ist insgesamt die beste Version von *XCOM 2*, aber wir hätten uns dennoch gewünscht, dass sich Firaxis noch etwas für die bekannte Endphase aufspart. So aber verteidigt *Enemy Within* für den Vorgänger den Titel „Bestes *XCOM*-Add-on".

Warum kein Award?

Neben der Tatsache, dass *War of the Chosen* sein Pulver zu früh verschießt, spricht ein weiterer Punkt gegen eine Wertung von 85 oder mehr: Die Testversion, die uns zwei Wochen vor Release zur Verfügung gestellt wurde, hatte noch mit technischen Problemen zu kämpfen. So war es unmöglich, das Spiel ohne einen Absturz zu beenden. Sehr selten kam es auch während einer Mission zum Crash. Zudem setzte zeitweise das Autosave-System aus. 2K Games versprach Abhilfe per Patch nach Redaktionsschluss; eine eventuell aktualisierte Wertung findet ihr auf www.pcgames.de. ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„Geniale Ansätze, aber ich hatte mir mehr erwartet."

So sehr ich die neuen Soldatenklassen und die vielen kleinen Verbesserungen (viele davon inspiriert von Fan-Mods) liebe: Angesichts des saftigen Preises fehlt mir bei *War of the Chosen* als *XCOM 2*-Profi das besondere Etwas, das die zweite Hälfte des Spiels genauso auffrischt wie Chosen und Rebellen die ersten 10-15 Stunden. Dennoch will ich das Add-on nicht mehr missen und empfehle Neueinsteigern, sofort mit *WotC* anzufangen – vorausgesetzt, Firaxis patcht bis zum Release noch ein paar Fehlerquellen raus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Neue Missionstypen und Umgebungen sorgen für Abwechslung
- ➕ Spannendere Forschung
- ➕ Coole, starke Rebellensoldaten
- ➕ Frische, anfangs zähe Gegner
- ➕ Neue Startoptionen erhöhen Wiederspielwert
- ➕ Viele nützliche Detailverbesserungen
- ➖ Keine neuen Endgame-Inhalte
- ➖ Bugs und Crashes
- ➖ Gegnersprüche wiederholen sich



F1 2017

Genre: Sportspiel/Rennsimulation
Entwickler: Codemasters
Publisher: Deep Silver
Erscheinungsdatum: 25. August 2017
Preis: ca. € 48
USK: ab 0 Jahren

PC Games AWARD Ausgabe 09/2017 85

Sehr gelungen: Das Fahrzeuginnenleben jedes Rennstalls unterscheidet sich.

Von: Sven Wagener, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Christian Dörre

Knüpft Codemasters an die hohe Qualität von *F1 2016* an und sorgt für neue Impulse oder entpuppt sich *F1 2017* eher als ein Update des Vorgängers?

2015 war für Formel-1-Fans kein gutes Jahr – zumindest, wenn es um das offizielle Spiel zur Rennsportserie geht. *F1 2015* bot kaum neue Inhalte und auch sonst kaum Veränderungen. Entwickler Codemasters setzte sich aber hin, machte seine Hausaufgaben und erhörte das Feedback der Community. Das Ergebnis: *F1 2016*, eine mehr als gute Rennsportsimulation, die insbesondere durch den Karrieremodus zu überzeugen wusste. Im Test zum diesjährigen Nachfolger klären wir, ob es den Briten mit *F1 2017* erneut gelingt, die Spieler an Konsole und PC zu fesseln, oder ob der frische Wind bereits verpufft ist.

Neues Reglement und Spielmodi

Die Änderungen des Rennsportreglements waren im Jahr 2017 massiv. Die FIA forderte die Rennställe und insbesondere die Hersteller der F1-Boliden dazu auf, die Fahrzeuge grundlegend umzugestalten. Größere Reifen, ein breiteres Chassis und tiefer liegende Heckflügel waren die Hauptpunkte, welche die Rennställe zu beachten hatten. Damit änderte sich nicht nur die Optik der Fahrzeuge, sondern auch deren Fahrphysik grundlegend, denn die breiteren Boliden liegen nun deutlich griffiger und schwerer auf der Strecke. Ein wichtiger Punkt, den Codemasters bei der Entwicklung zu beachten hatte, um das neue Reglement nicht nur optisch, sondern auch in puncto Spielerfahrung adäquat umzusetzen.

Dass den Entwicklern diese Aufgabe sehr gut gelungen ist, stellt ihr schnell in den vielen Spielmodi von *F1 2017* fest. Im Grand Prix erstellen wir uns eine eigene kleine Grand-Prix-Serie oder absolvieren einfach ein Rennwochenende auf der Strecke unserer Wahl. In der Meisterschaft hingegen gilt es, bestimmte Herausforderungen zu bestehen – sowohl mit aktuellen Fahrzeugen oder im Rahmen von historischen Einladungsevents. Letztere sollen in Zukunft herunterladbare Rennszenarien bieten, in denen bestimmte Ziele erfüllt werden müssen. Beim Zeitfahren könnt ihr versuchen, eure Rundenzeiten und die eurer Freunde zu unterbieten. Einen Mehrspielermodus gibt es natürlich auch – leider konnten wir diesen im Vorfeld ohne die offiziellen Server nicht testen. Dafür stürzten wir uns umso intensiver in den Karrieremodus.

Das Herz des Spiels: Die Karriere

Nach dem ersten Start von *F1 2017* erstellt ihr zunächst einen eigenen



Am Anfang der Karriere stehen die Charaktererstellung und die Wahl des Rennstalls. Je schwächer dieser ist, desto höher fällt der Punktebonus in der Karriere aus.


Satte 115 Upgrades stehen zur Erforschung im Spiel bereit. Falls ihr nicht wisst, was ihr als Nächstes nehmen sollt, könnt ihr euch eine Empfehlung anzeigen lassen.



Jede Menge los auf der Strecke! Könnt ihr euch an die Spitze des Feldes setzen oder steckt ihr im Kampf um die hinteren Plätze fest?

KEIN VR, DAFÜR ANDERE „SPIELEREIEN"

Codemasters verzichtet in *F1 2017* erneut komplett auf eine VR-Unterstützung, sowohl auf Konsolen als auch auf dem PC.

F1 2017 unterstützt hingegen Tobii Eye Tracking. Im Optionsmenü könnt ihr diese Funktion ein- und ausschalten sowie euren Vorlieben gemäß anpassen. Screenshot-Freunde freuen sich über den Foto-Modus, den es allerdings nur auf dem PC gibt. Damit könnt ihr Schnappschüsse erstellen und sie mit unterschiedlichsten Blenden sowie Zusatzeffekten bearbeiten, bevor ihr sie zum Beispiel euren Freunden präsentiert.

Für jedes Rennen steht eine komplette Wiederholung zur Verfügung. Darin kann der Spieler jederzeit die Kameraperspektive wechseln und zwischen allen Fahrzeugen hin und her schalten. Wer will, kommt somit auch nach einem Rennen noch einmal in den Genuss aller spannenden Momente.



Realistische Umsetzung: Durch die Gischt der Vorderleute bedingt, verschlechtert sich die Sicht zusehends. Grafisch machen solche Effekte ordentlich was her und ihr müsst auch spielerisch darauf reagieren, etwa von der Ideallinie abweichen, um eine bessere Sicht zu erhalten.

Fahrer. Löblich: Euer Pilot darf jetzt erstmals in der Serie weiblich sein. Ihr wählt euren Avatar aus einer ausreichend großen Liste, legt Land und Helm fest, vergebt die Fahrernummer sowie Vor- und Nachnamen und schon kann es losgehen. Wir können frei entscheiden, für welchen der F1-Rennställe wir fahren möchten. Ob man direkt bei einem der Favoriten anheuert oder sich doch lieber mit einem kleineren Team an die Spitze hocharbeiten möchte, liegt ganz bei euch. Es lohnt sich jedoch, wenn man sich einem der Nobodys anschließt. Dann nämlich generiert ihr mehr Karrierepunkte, die sich für die Forschung und damit für Verbesserungen des Fahrzeugs einsetzen lassen. Allerdings ist es dafür deutlich schwieriger, mit einem der schwächeren Teams gleich einen Platz auf dem Siegertreppchen herauszufahren.

Die Stärke eurer Gegner bestimmt aber nicht nur deren Rennstall samt entsprechender Fahrzeuge, vielmehr legt ihr auch fest, wie gut die Gegner-KI fahren soll. Im Gegensatz zu früheren *F1*-Spielen dürft ihr hier nicht mehr nur aus einigen wenigen Einstellungen auswählen. *F1 2017* erlaubt uns, die KI per Schieberegler auf einen Wert von 1 bis 110 zu setzen. Je höher der Wert, umso schwerer hat man es dann auf der Strecke – eure Kontrahenten fahren dann einfach besser und aggressiver. Sie halten sich dabei jedoch nicht nur an die Ideallinie, sondern versuchen auch gerne, mögliche Schlupflöcher zum Überholen zu nutzen.

Auch andere Optionen, die das Spielgeschehen beeinflussen, sind regelbar. So legt man etwa fest, wie lange ein Rennen dauert, wie viele Trainingseinheiten an einem Rennwochenende absolviert werden müssen, wie umfangreich das Qualifying ausfällt, wie realistisch die Fahrzeugschäden sind und vieles mehr. Die Fahrhilfen lassen sich ebenfalls bequem optimieren. Ihr wollt eine Ideallinie eingeblendet bekommen, einen Bremsassistenten aktivieren oder mit Automatikgetriebe fahren? Kein Problem, in *F1 2017* ist alles je nach Wunsch machbar. Wichtig: Je weniger Hilfen aktiviert sind, desto höher der Multiplikator, der in die Punktevergabe einfließt. Wer es sich also zutraut, schaltet so viele Fahrhilfen wie möglich ab. Durch die freien Einstellmöglichkeiten kann jeder Spieler sein ganz persönliches und optimales Setting herausfinden, ganz gleich ob Neuling oder Profi. Komfortabel!

Das Rollenspiel-Rennspiel?

Bot *F1 2016* gerade einmal 25 Verbesserungen für euer Fahrzeug, gibt *F1 2017* in diesem Bereich Vollgas. Satte 115 Upgrades stehen diesmal zur Erforschung bereit. Ihr dürft sogar festlegen, wie schnell die Forschung nach neuen Teilen voranschreitet. Wer alles am liebsten sofort haben will und den Technikern keine Zeit lässt, dem kann es allerdings passieren, dass nur minderwertige Teile erforscht werden, die an Haltbarkeit zu wünschen übriglassen. Spendiert ihr eurem Team hingegen mehr Zeit, wird euer Fahrzeug deutlich zuverlässiger, jedoch gerät man dann im Vergleich zu den anderen Teams womöglich ins Hintertreffen. Das richtige Mittelmaß zu finden ist nicht immer leicht. Generell sorgt das gesamte Upgrade-System in *F1 2017* für eine gewisse Portion Rollenspielflair und ist deshalb deutlich spannender und motivierender als im Vorjahr.

Punkte für die Forschung gibt's aber nicht nur für Leistungen im Rennen, sondern vielmehr auch an anderer Stelle im Spiel. In den Trainingseinheiten setzt euer Team auf euch und stellt euch vor gewisse Herausforderungen, die ihr optional aktivieren könnt. So müsst ihr beispielsweise mehrere Runden absolvieren und dabei die Reifen nicht zu stark beanspruchen, der Benzinverbrauch soll optimiert werden oder aber es gilt, einfach die schnellsten Zeiten in gewissen Sektoren der Strecke zu fahren. Gelingt euch das, belohnt euch *F1 2017* mit Punkten, die ihr in die Forschung und Entwicklung investiert. Wer stattdessen auf das Training verzichtet und einfach von Rennen zu Rennen rast, kann dagegen schon bald den Forschungsanschluss an die übrigen Teams verlieren.

Die Karriere besteht jedoch nicht nur aus den Rennen, die der F1-Kalender 2017 bietet, sondern auch zum Beispiel aus Einladungsevents. Je nachdem, wie eure Leistungen in den Rennen ausfallen, kommen



Für das Boxenteam gibt es beim Pitstop allerhand zu tun. Die jeweilige Strategie ist dabei während des Rennens veränderbar.



Wer unvermittelt in die Streckenbegrenzung hineinrauscht, für den kann das Rennen ganz schnell vorbei sein. Mit realistisch eingestellten Fahrzeugschäden fahrt ihr danach nicht mehr weiter.

Ausgeschieden! Das kann viele Ursachen haben: Die Technik versagt, ihr seid durch einen Fahrfehler beispielsweise mit einem Reifenstapel kollidiert oder habt nicht auf den Sprit geachtet.

Im Foto-Modus (nur in der PC-Version verfügbar) könnt ihr Schnappschüsse anfertigen und sie mit diversen Blenden und Optionen verschönern.

schnell „wichtige Leute“ auf euch zu, die euch zu Events einladen. Das Beste daran: In Letzteren fährt man oft mit klassischen Fahrzeugen, von denen elf im Spiel zu finden sind. Solche „Classic Cars“ gab es bereits in *F1 2013* – seitdem hatte Codemasters auf Classic-Inhalte verzichtet. Im Fuhrpark befinden sich unter anderem der 1988er McLaren MP4/4 von Alain Prost und Ayrton Senna, der 1992er Williams FW14B von Nigel Mansell und Riccardo Patrese sowie der 2002er Ferrari F2002 von Rubens Barrichello und Michael Schumacher. Was in den Events zu erfüllen ist, legt ihr vor Beginn fest – beispielsweise ob man eine gewisse Anzahl an Fahrzeugen überholen oder einfach einige schnelle Runden drehen möchte.

Gelungenes Fahrverhalten

In allen Spielmodi stellen wir fest, wie gut Codemasters das neue Reglement umgesetzt hat, denn die Fahrzeuge steuern sich deutlich spursicherer als in der letzten Saison. Man spürt, wie sich die schwereren und breiteren Chassis auf die Strecken pressen und wie viel besser man die Kontrolle über die Flitzer halten kann. Das bedeutet aber nicht, dass selbst Anfänger problemlos ohne Fahrhilfen über die Kurse rasen können. Ohne das nötige Feingefühl landet ihr schneller im Kiesbett, als ihr Sebastian Vettel sagen könnt.



Ein Traum wird wahr: Endlich macht sich die harte Arbeit bezahlt und ihr steht ganz oben auf dem Siegertreppchen. Das macht in *F1 2017* dank der klug eingesetzten Neuerungen gehörig viel Spaß.

Gesteuert wird *F1 2017* wahlweise mit Controller oder Lenkrad, auf dem PC ist auch eine Maus-und-Tastatur-Bedienung möglich. Letztere sollte jedoch nur eine äußerste Notlösung sein, echter Spielspaß kommt dabei nicht auf. Ganz anders die Controller-Steuerung. Wer befürchtet, das Spiel sei nur mit einem Lenkrad vernünftig spielbar, den können wir beruhigen. Auch per Gamepad behält man die volle Kontrolle über das Fahrzeug. Beim Fahren mit Lenkrad hingegen bemerken wir positiv, dass Codemasters den Force-Feedback-Effekt nochmals verfeinert hat. Jede noch so kleine Bodenwelle macht sich jetzt bemerkbar, was den Simulationscharakter des Spiels erhöht.

Hardware-Hunger?

Die PC-Version ist in Sachen Hardware-Hunger erfreulicherweise genügsam: Schon auf Mittelklasserechnern verwöhnt euch *F1 2017* mit satten Farben und konstanten 60 Bildern pro Sekunde während der Rennen, auch dann, wenn dicke Regentropfen die Sicht erschweren. Besitzt ihr bessere PC-Komponenten oder aber PS4 Pro (und bald Xbox One X), erfreut ihr euch an der 4K-Auflösung und voller HDR-Pracht. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

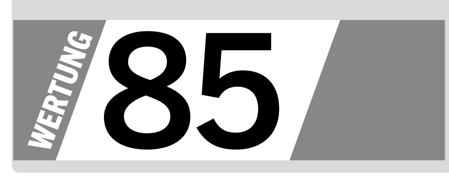


„Konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers“

Codemasters enttäuscht auch dieses Jahr nicht. Die Karriere, mit der ich schon in *F1 2016* sehr viel Spaß hatte, ist auch jetzt wieder das Herzstück des Spiels und bietet viele Neuerungen. Dabei seien an erster Stelle die Einladungsevents genannt, in denen ihr innerhalb der Karriere mit historischen Vehikeln euer Können unter Beweis stellen müsst. Sehr gut gefällt mir zudem die KI der CPU-Fahrer – je schwerer ihr das Spiel einstellt, umso spürbar „intelligenter“ fahren eure Mitstreiter. Prima ist ferner die opulente Menge an Upgrades, mit denen ihr euer Fahrzeug nach und nach verbessern könnt. Hier investiere ich gerne viel Zeit, damit sämtliche Verbesserungen den Weg in meinen Boliden finden. Sehr schön auch, dass ihr diesmal eine Fahrerin erstellen dürft, somit zieht Gleichberechtigung ins Spiel ein. Profile dürft ihr gleich mehrere anlegen – es spricht daher nichts dagegen, wenn mehrere Personen an einem Account spielen wollen. Auch optisch ist *F1 2017* eine sehr gelungene Sache. Wer schon viel Spaß mit dem tollen *F1 2016* hatte, wird *F1 2017* lieben. Es ist deutlich mehr als nur ein simples Update des Vorgängers. Codemasters beweist, wie gut Spiele sein können, wenn man sie konsequent weiterentwickelt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Jede Menge Upgrade-Möglichkeiten
- ➕ Motivierende Karriere
- ➕ Endlich wieder „Classic“-Inhalte
- ➕ Weiblicher Charakter spielbar
- ➕ Sehr gute Controller- und Lenkradsteuerung
- ➕ Läuft schon auf Mittelklasse-PCs sehr gut
- ➕ Optisch eindrucksvoll
- ➖ Keine VR-Unterstützung und kein Splitscreen
- ➖ Maus-und-Tastatur-Steuerung überflüssig
- ➖ Aufgaben im Training schnell eintönig



PC Games AWARD Ausgabe 09/2017 87

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION

Heldin Senua leidet unter einer schweren Psychose. Dennoch reist sie nach Helheim, um die Seele ihres Geliebten zu erlösen.

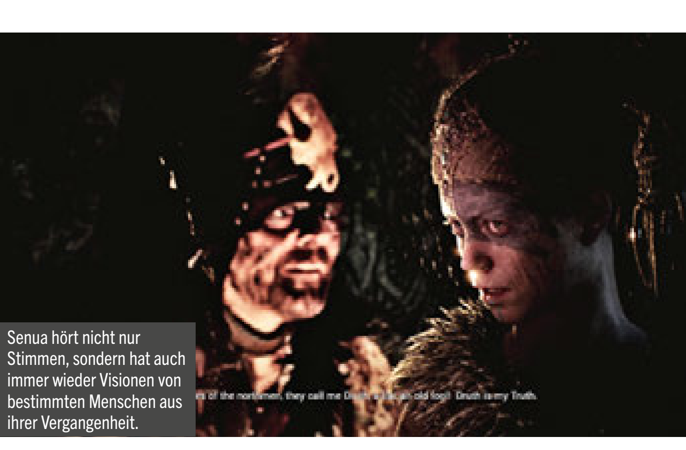
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ninja Theory
Publisher: Ninja Theory
Erscheinungsdatum: 8. August 2017
Preis: ca. € 30,-
USK: nicht geprüft

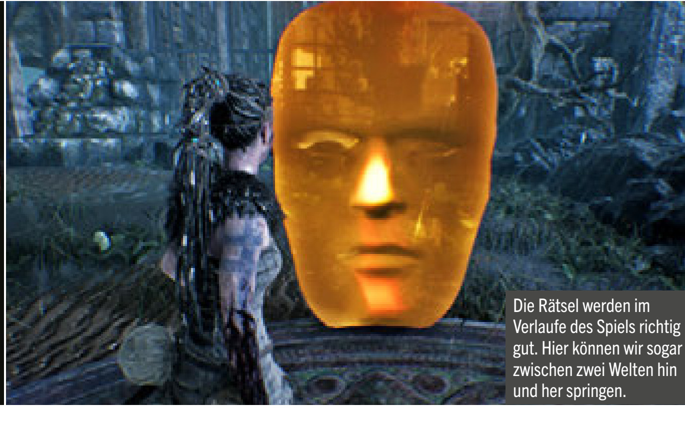
Hellblade: Senua's Sacrifice

Von: Christian Dörre

Ninja Theory geht neue Wege. *Hellblade* ist ein emotional erzählter und audiovisuell faszinierender Abstieg in die menschliche Psyche.

Alle paar Jahre erscheint eines dieser ganz besonderen Spiele, das nicht (nur) den Geschmack der Massen bedient, sondern das Medium Videospiel maßgeblich beeinflusst und sogar weiterentwickelt. In den letzten Jahren waren dies meist Indie-Titel, deren Entwickler keine Studiobosse im Nacken sitzen haben, denen die Mainstream-Tauglichkeit und damit der Profit am wichtigsten ist. *Limbo* von Playdead beispielsweise bot nicht nur knackige Puzzles, es thematisierte obendrein Verlust- und Kindheitsängste, hatte ein simples aber verstörendes Design und führte dem Spieler immer wieder den grausamen Tod des jungen Protagonisten vor Augen. Im Gegensatz zu diesem düsteren Spielerlebnis erzählte das Playstation-exklusive *Journey* eine mal traurige, mal wunderschöne Analogie auf das Leben und den Tod, ohne dass auch nur ein Wort gesprochen wurde. Beide Spiele zeigten, wie man komplexe Inhalte in einem Spiel verpackt, aber auch wie man die Eigenheiten des Mediums nutzen kann, um ganz eigene, fesselnde Erlebnisse zu bieten, die in einem Film oder einem Buch so nicht möglich wären. Genau in diese Sparte stößt nun auch Ninja Theory mit *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Das für *Heavenly Sword*, *Enslaved: Odyssey to the West* und *DmC: Devil May Cry* bekannte englische Studio entwickelte diesmal ohne einen Publisher im Rücken. Ziel war es, eine klassische Heldengeschichte in der nordischen Mythologie zu erzählen. Die Protagonistin sollte dabei aber kein hübsch geföhntes Model in schimmernder Rüstung sein, sondern eine vom Leid gebeutelte keltische Kriegerin mit einer Psychose. Man wollte ein überzeugendes Spiel abliefern, aber auch Aufmerksamkeit für psychische Erkrankungen generieren. Herausgekommen ist ein Titel, der spielerisch „nur" gut ist, in Sachen

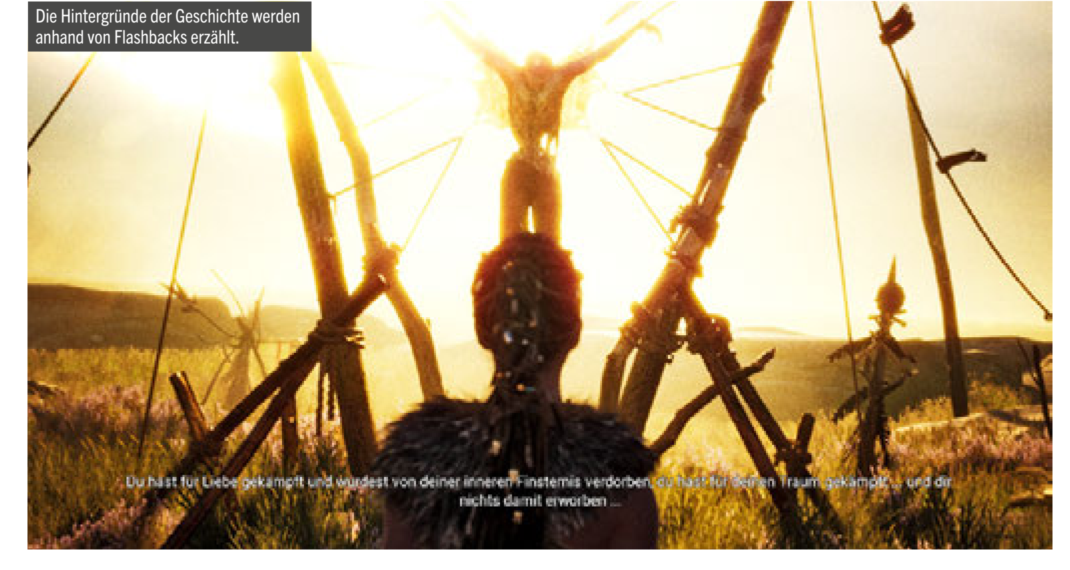

Senua hört nicht nur Stimmen, sondern hat auch immer wieder Visionen von bestimmten Menschen aus ihrer Vergangenheit.


Die Rätsel werden im Verlaufe des Spiels richtig gut. Hier können wir sogar zwischen zwei Welten hin und her springen.

In Helheim erwarten Senua verschiedene bösartige Kreaturen. Oder bildet sie sich Senua nur ein?

Erzählung und Atmosphäre jedoch neue Maßstäbe setzt.

Kampf gegen sich selbst
Hellblade hält sich dabei nicht mit großen Erklärungen auf. Das Action-Adventure verzichtet sowohl auf Tutorials als auch auf eine Charaktereinführung. Wir treffen Protagonistin Senua erst kurz vor ihrer Ankunft in Helheim und bevor sie auch nur ein einziges Wort spricht, hören wir die Stimmen in ihrem Kopf. Wir empfehlen übrigens ausdrücklich, mit Kopfhörern zu spielen. Da der Sound mit binauraler 3D-Technik aufgezeichnet wurde, wird ein noch immersiveres Spielerlebnis erschaffen. Mit einer guten 5.1-Anlage bequatschen euch die Stimmen zwar natürlich auch von allen Seiten, doch mit Kopfhörern ist es fast wirklich so, als wären sie in eurem Kopf. Die Stimmen tragen jedoch nicht nur zur Atmosphäre bei und werden als erzählerisches Element genutzt, um die Psychose Senuas umzusetzen, sie sind auch ein wichtiges Spielelement. Sie geben Ratschläge bei Rätseln und Kämpfen und offenbaren euch immer wieder Bruchstücke von Senuas Vergangenheit. Dennoch sollte man sich nie ganz auf sie verlassen. Oftmals verhöhnen sie Senua, lügen sie an, versuchen ihr Angst zu machen und Zweifel zu säen. Obwohl man die Hintergründe des Charakters erst später nach und nach erfährt, spürt man von Beginn an die Unsicherheit und innere Zerrissenheit des Charakters. Neben den Stimmen in ihrem Kopf hat Senua auch immer Visionen und Flashbacks. Von einen auf den anderen Moment wird eine sonnige Lichtung mit Schatten überzogen, vormals kleine Schatten von Zweigen werden plötzlich zu den einzigen Lichtstrahlen. *Hellblade* ist audiovisuell schlichtweg überragend. Ob nun Sound, Art-Design oder einfach die hervorragende Performance von Senua-Darstellerin Melina Juergens – Ninja Theorys Action-Adventure ist ganz, ganz großes (Gefühls-)Kino. Man merkt, dass die Entwickler durch *Enslaved* schon Erfahrung mit einer emotionalen Story mitsamt glaubwürdiger Charakterentwicklung sammelten und bei *DmC* bereits ihr Talent für abstraktes Design bewiesen, aber auch, dass sie enorm viel Zeit in die Recherche für das Spiel steckten, um psychische Erkrankungen angemessen darzustellen. *Hellblade* behandelt das Thema Psychose stets respektvoll, scheut aber auch niemals davor zurück, die ganz schlimmen Momente der Krankheit zu zeigen und somit die Protagonistin leiden zu lassen. Das Spiel ist unglaublich intensiv, fesselnd, teilweise sogar anstrengend. Bislang ist es wahrscheinlich noch keinem Videospiel so gut gelungen, den inneren Schmerz, die Verwirrung oder einfach die Gefühlswelt des Protagonisten so sehr auf den Spieler zu übertragen. *Hellblade* ist ein immersives Erlebnis, dass sich nicht scheut, den Spieler abzustoßen. Die Stimmen, die fehlenden Erklärungen, die Visionen – alles dient dazu, den Spieler noch mehr in Senuas Rolle schlüpfen zu lassen. Stellt man sich anfangs noch die Frage, ob das Abenteuer zumindest teilweise Realität ist oder doch alles nur in Senuas Kopf geschieht, ist dies schon bald egal. Für Senua ist es die Realität und wir sind Senua.



Die Hintergründe der Geschichte werden anhand von Flashbacks erzählt.

Grafisch ist *Hellblade* wunderschön. Vor allem die Lichteffekte beeindrucken immer wieder aufs Neue.

Getrübte Erinnerungen

Das immersive Spielerlebnis wird hier gekonnt mit der Story verwoben. Wir wissen anfangs nicht, was Senua genau in Helheim, dem Reich der nordischen Totengöttin Hel (im Spiel übrigens Hela genannt), überhaupt möchte, und auch unsere Protagonistin scheint viele Dinge, die sie zu ihrem Ziel führten, zu verdrängen und manche Zusammenhänge gar vergessen zu haben. Diese erschließen sich erst später durch Flashbacks und Visionen. Senua hat sich das Ziel gesetzt, die Seele ihres Geliebten Dillion aus Helheim zu retten und, falls notwendig, Hela selbst zu entreißen. Wie es dazu kam, warum Senua glaubt, dies sei möglich, wie sie zu dem Menschen wurde, den wir im Spiel kennenlernen, erfahren wir erst später. Mehr möchten wir zur Geschichte an dieser Stelle auch nicht verraten, denn die Entschlüsselung der Story ist unfassbar packend und zieht einen nur noch mehr ins Spiel hinein.

Unterwelt im Oberstübchen

Egal, ob es nun Realität oder ein Fantasiekonstrukt von Senua ist, Helheim strotzt nur so voller Gefahren. Anfangs läuft Senua noch an gestrandeten Wikinger-Schiffen vorbei, findet leerstehende Hütten und allerhand menschliche Überreste. Je tiefer sie jedoch in Helas Reich vordringt desto unmenschlicher werden Schauplätze und Bedingungen. Man bewegt sich immer weiter in das unheilvolle Zuhause der Totengöttin. Hela gewährt uns aber natürlich nicht einfach freien Eintritt. Immer wieder hetzt sie uns ihre Untergebenen auf den Hals. Anfangs stellen sich euch nur einzelne Dämonenkrieger in relativ weitläufigen Arenabereichen in den Weg, später wollen euch aber immer mehr Untote ans Leder – und das auch in Bereichen, wo man schlechter ausweichen kann. Wenn euch sechs Dämonen auf einer Brücke entgegenkommen, müsst ihr stets darauf achten, dass sie euch nicht gemeinsam angreifen oder gar in den Rücken fallen. Senua segnet nämlich bereits nach wenigen Treffern das Zeitliche. Das ist besonders pikant, da sie zu Beginn der Reise mit der dunklen Fäulnis infiziert wird. Bei jedem Tod breitet diese sich weiter aus. Gelangt sie schließlich in Senuas Kopf und vernebelt ihren Verstand, ist das Spiel zu Ende und sämtlicher Fortschritt geht verloren. Dies wird Senua zumindest mitgeteilt. Ob das stimmt oder nicht, müsst ihr selbst herausfinden. Wir sagen euch nur, dass das Spiel trotz zwei Trial&Error-Passagen recht fair ist. Wir starben während des Tests mehrere Male, blieben aber vom vermeintlichen Permadeath verschont. Mit der Hiobsbotschaft vom kompletten Game Over im Hinterkopf spielen sich die Kämpfe allerdings noch mal intensiver. Hinter jedem Schlag der Kreaturen steckt immense Wucht und nur, wer rechtzeitig ausweicht und blockt, hat im Kampf eine Chance. Die verschiedenen Gegnertypen und Bosse haben zudem unterschiedliche Angriffsmuster, die ihr euch merken müsst. Die Kampfsteuerung selbst ist relativ simpel. Senua kann einen schnellen sowie einen harten Schwertschlag ausführen und mit Tritten die Deckung der Gegner durchbrechen. Natürlich sind so nicht allzu viele Kombos möglich, aber das ist auch nicht nötig. Die Kämpfe profitieren ganz klar davon, dass sie so geerdet und halbwegs realistisch sind. So ist die Bedrohung viel greifbarer. Das Kampfsystem an sich funktioniert gut, allerdings ist die Kameraführung nicht immer optimal. Gerade



Später lernt Senua ihre Fokus-Fähigkeit zu nutzen und kann die Bewegungen der Gegner so kurzzeitig verlangsamen.


Das Kampfsystem ist nicht sonderlich komplex, dennoch sind Gefechte unheimlich intensiv.

in engeren Gebieten, wenn von allen Seiten Gegner angreifen, geht schon mal etwas die Übersicht verloren.

Eine Sache der Perspektive

Neben den Kämpfen bedient sich *Hellblade* spielerisch auch zwei weiterer typischer Action-Adventure-Elemente: Rätsel und Geschicklichkeitspassagen. Bei Letzteren müsst ihr auf dünnen Holzstegen über tödlichen Abgründen balancieren oder ihr müsst fliehen. Beim Flüchten hat sich jedoch eine kleine Design-Macke eingeschlichen: An zwei Stellen im Spiel kommt ihr nur mit Trial & Error aus. So sehr einen *Hellblade* auch die ganze Zeit fesselt, ja beinahe in das Spiel hineinzieht, so sehr wird man dann hier auch aus der Immersion gerissen. Plötzlich ist der Titel dann doch wieder nur ein Spiel, bei dem man den Tod der Spielfigur in Kauf nehmen muss, um den Weg zu finden. Ebenfalls ein wenig auffällig und dadurch nervig: An zwei Stellen wiederholt *Hellblade* ein Gameplay-Element zu oft hintereinander. Nachdem man die Situation ganz klassisch dreimal hintereinander gemeistert hat, kommt eben nicht der erwartete Fortschritt, sondern man muss noch ein viertes Mal ran und eine weitere Szene überstehen. *Hellblade* bricht an vielen Stellen vollkommen zu Recht mit typischen Videospiel-Konventionen, hier fühlt es sich aber tatsächlich ein wenig gestreckt an und zieht einen leicht aus dem Spielerlebnis. Da dies nur ganz selten vorkommt, ist das zwar Meckern auf hohem Niveau, weil es sich um leicht vermeidbare Fehler handelt, sind diese aber umso ärgerlicher. Die Rätsel sind da schon viel gelungener. Anfangs muss man meist nur bestimmte Runen in der Umgebung suchen, hat man diese gefunden, öffnet sich die Tür zum nächsten Abschnitt. Dafür muss man geschickt die Gebiete aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Oftmals fehlt ein bestimmter Strich, geht ihr jedoch ein wenig zur Seite, fällt ein Schatten günstig und ergibt das gesuchte Symbol. Zudem findet ihr später Illusionstore, welche die Umgebung verändern. Müsst ihr beispielsweise einen Turm hinauf, aber eine Leiter fehlt, geht ihr durch eines der Tore und plötzlich gibt es eine Treppe. Meist müsst ihr hier die Effekte verschiedener Tore verbinden und euch so einen Weg zu eurem Ziel suchen. An einer anderen Stelle dürft ihr sogar zwischen zwei Welten hin und her wechseln, um euch so Zugang zu einem Gebäude zu verschaffen. In den ersten zwei Stunden von *Hellblade: Senua's Sacrifice* sind sowohl die Rätsel als auch die Kämpfe ein wenig simpel, doch danach ziehen beide Spielelemente gewaltig an. Obwohl sie stets auf dem gleichen Grundgerüst aufbauen, gelingt es Ninja Theory hier, dass man sich während der sechs bis acht Stunden Spielzeit nicht langweilt und stets gefordert wird.

Kein Spiel für jedermann

Senuas Kampf gegen ihre inneren Dämonen und ihr Weg tief in die nordische Mythologie sind ein mitreißendes Erlebnis, das man so selten geboten bekommt, allerdings bietet es nicht den Tutorial-Komfort der meisten modernen Spiele und folgt auch nicht dem grassierenden Open-World-Wahn. *Hellblade* ist sehr linear angelegt, bietet keine Nebenquests, keine Sammelaufgaben und das Gameplay ist nicht sonderlich innovativ. Man muss sich bewusst sein, dass der spielerische Inhalt nur als Vehikel für die grandiose Geschichte, die bedrückende Atmosphäre und die beeindruckend eingefangene Thematik rund um psychische Erkrankungen dient. So flüssig der Titel läuft, so schön die Grafik auch ist, *Hellblade* ist kein Action-Titel für zwischendurch, sondern vielmehr ein Erlebnis, an das man sich noch lange erinnern wird. ❑


An vielen Stellen findet Senua Schreine, die ihr mehr über die nordische Mythologie verraten.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Erzählerisch und audiovisuell absolut großartig!"

Nach *Enslaved* und *DmC* habe ich Ninja Theory ja verdammt viel zugetraut, aber dass *Hellblade* mich so umhauen würde, hätte ich dann doch nicht gedacht. Ja, spielerisch macht der Titel nicht wirklich was neu und die relativ wenigen Gameplay-Bausteine sind nicht sonderlich komplex, aber das ist mir in diesem Fall vollkommen egal. Sie dienen ohnehin nur als Vehikel für die Story und erzählerisch ist *Senua's Sacrifice* einfach nur großartig. Das Thema psychische Erkrankung wird mit so viel Respekt und so akkurat behandelt und in die Geschichte verwoben, dass ich nur meinen imaginären Hut ziehen kann. Jede Szene hat eine Bedeutung und Senuas Krankheit sowie das damit einhergehende Leid werden einem dank der grandiosen audiovisuellen Umsetzung so nah gebracht, wie es nur geht. *Hellblade* ist eines dieser Spiele, die zeigen, wozu das Medium tatsächlich fähig ist. Kein Buch, kein Film könnte mich so sehr in Senua hineinversetzen. Da ärgert es mich umso mehr, dass ein paar wenige nervige Stellen mich kurz aus der Immersion gerissen haben. *Hellblade* ist auf sein Gameplay heruntergebrochen „nur" ein gutes Action-Adventure, für das Medium Videospiel ist der Titel jedoch ein Meilenstein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herausragende Soundkulisse
- ➕ Unverbrauchte, interessante Thematik, verstörend gut umgesetzt
- ➕ Mitreißende, emotional erzählte Geschichte
- ➕ Großartige Heldin
- ➕ Tolles Setting
- ➕ Sehr gute Grafik, tolle Animationen
- ➕ Wuchtige Kämpfe, nette Rätsel
- ➖ Teils Kameraprobleme
- ➖ Repetitives Gameplay
- ➖ Ein paar Frustmomente



87

Sudden Strike 4 geizt nicht mit Reizen: Gefechte sind zwar meist recht schnell vorbei, dafür sind sie aber nicht selten spektakulär.

Sudden Strike 4

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Kite Games
Publisher: Kalypso Media
Erscheinungsdatum: 11.08.2017
Preis: ca. € 49,99
USK: ab 16 Jahren

Von: Benjamin Danneberg/ Matti Sandqvist

Der vierte Serienteil will den Spagat zwischen Rückkehr zu den Wurzeln und modernem Spielgefühl schaffen. Ob das klappt, haben wir im Test herausgefunden.

Ein einzelner amerikanischer Späher sitzt in einem verlassenen Haus in einem zugeschneiten Dorf in den Ardennen, als plötzlich Dutzende deutsche Panzer durchs Dorf rumpeln. Mit seiner Einheit zieht er sich durch den Wald zu einer ersten kleinen Verteidigungsstellung zurück. Drei Panzerabwehrgeschütze halten den deutschen Panzertross für eine Weile auf, aber die Wehrmacht ist überlegen. Mit Transportfahrzeugen flüchten die Überlebenden zur alliierten Stellung im Süden und die Vorbereitungen auf eine mörderische Abwehrschlacht beginnen …

So beginnt eine der sieben Missionen auf der Seite der alliierten Streitkräfte im neuen Strategiespiel *Sudden Strike 4*. Aber klingt das bloß spannend oder spielt es sich auch entsprechend? Und kann der vierte Ableger der Serie Fans und Neulinge gleichermaßen begeistern? Im Test gehen wir diesen Fragen auf den Grund.

Mal wieder Zweiter Weltkrieg

Wir spielen in drei Kampagnen entweder die Alliierten, die sowjetischen Streitkräfte oder die Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg. Vor jeder Mission, beispielsweise der Ardennenoffensive, dem Unternehmen Barbarossa oder der Schlacht um Stalingrad, bekommen wir einen schriftlichen Geschichtskurs zur jeweiligen Situation, dann dürfen wir uns einige passive Boni herauspicken, etwa Medi-Kits für Infanterie, Reparaturkisten für Fahrzeuge oder Sandsackstellungen für Panzer, bevor es aufs Schlachtfeld geht.

Mal müssen wir ein paar Brücken sprengen, mal welche erobern. Dann wieder sind gegnerische Flakstellungen auszuschalten, damit die Luftwaffe ungestört operieren kann. Macht der Feind uns mit fetten Artilleriestellungen das Leben schwer? Der Job ist klar. Die stark geskripteten Missionen bestehen immer aus mehreren Teilen, etwa wenn der Feind sich zurückzieht, anstatt auf aussichtslosem Posten zu kämpfen, oder wenn uns ein massiver Gegenangriff zum temporären Rückzug zwingt. Das Entwicklerstudio Kite Games hat beim Umfang (drei Kampagnen mit über 20 Missionen) und dem Missionsdesign gute Arbeit geleistet: Unsere Aufgaben sind vielfältig und spannend.

Der Geist der alten Spiele

Das Gameplay tut anfangs viel, um diese Spannung zu halten, und orientiert sich dabei an früheren Serienteilen. Es gibt weiterhin keinen Basisbau, wir bekommen stattdessen eine bestimmte Anzahl Einheiten und (in der Regel) nach Erledigung von Missionszielen Verstärkung. Es geht also darum, mit möglichst geringen Verlusten die jeweiligen Ziele zu erreichen. Dafür ist einiges an Mikromanagement nötig: Damit unsere Panzer zum Beispiel etwas sehen, müssen wir Infanterie mitschicken, die sich in der Vegetation oder auf dem Boden robbend an den Feind heranschleicht.



Erst nehmen wir die Artillerie in die Zange, dann machen wir die Besatzung nieder und richten die dicken Rohre auf den Feind.

Frontale Angriffe sind keine gute Idee. Rumpeln wir stur auf die feindliche Panzerabwehrstellung zu, bleibt von unserer Panzerflotte nur noch rauchendes Altmetall übrig. Klären wir hingegen langsam die Gegend mit Soldaten auf, pirschen uns durch Wälder und Felder heran, flankieren oder fallen dem Feind in den Rücken, dann gewinnen wir Scharmützel oft ohne nennenswerte Verluste. Einer Pak-Stellung mit ein paar MG-Schützen von hinten die Besatzung wegzuballern ist ungeheuer befriedigend, mit der eroberten Pak dann Feindpanzer zu zersemmeln ist die Kür. Das macht aber nicht nur Spaß, es ist oft notwendig, beispielsweise wenn wir nur mit Fußsoldaten gegen eine panzerstarrende Übermacht antreten müssen.

Dann zählt jeder Mann: Der Offizier mit seiner größeren Sichtweite, der Scharfschütze für den ersten Schuss, der Mörsersoldat mit verheerendem Flächenbombardement und der Grenadier, der Panzerminen wegräumen kann. Darüber hinaus muss mit Ressourcen gehaushaltet werden: Stundenlanges Artilleriegeballer auf eine vermutete Stellung geht nur, solange wir ein Versorgungsfahrzeug haben, und wenn unser einziger Sanitäter gestorben ist, dann wird's richtig eng und jeder Verlust schmerzt doppelt. Immerhin: Verwundete Soldaten heilen – wie in der Serie üblich – automatisch, wir müssen „nur" aufpassen, dass sie nicht ganz den Löffel abgeben.


Wenn wir mit Bedacht vorgehen und die Schlachtbedingungen selbst wählen, haben wir keine Verluste zu beklagen.

Wenig Herausforderung

Sobald wir überlegt spielen und uns Zeit lassen, löst sich die Mikromanagement-Komplexität auf den doch recht kleinen Karten in ein relativ arcadiges Kriegsspiel auf. Wir lassen unsere Späher durch die Büsche auf Sichtweite heranrobben und erledigen mit Mörsern und Artillerie den Rest. Nur selten bewegt sich die KI aus dem Einschlagsbereich, zu selten gibt es einen Gegenangriff. Meistens lässt sie sich einfach zu Klump schießen. Auf diese Weise spielen wir viel öfter Moorhuhnschießen, als es uns lieb wäre.

Wenn es trotzdem mal eng wird, liegt das daran, dass Truppen in bestimmten Situationen absurd viel aushalten. Beispiel: Wir besetzen ein Haus mit Truppen, feindliche Soldaten liegen davor auf offener Straße, aber nur einer aus dem Haus schießt auf sie. Gleichzeitig knallen die Jungs von der Straße die Hausbesetzer einen nach dem anderen ab – das Balancing ist hier manchmal fragwürdig. Auch erhalten wir keine Meldung, wenn Einheiten außerhalb des Bildschirms unter Beschuss geraten.

Während Sanitäter und Versorgungswagen innerhalb eines bestimmten Radius eigenständig agieren (was das Mikromanagement abmildert), gibt es immer wieder Aussetzer, wenn der Sani den schreienden Kollegen selbst auf manuellen Befehl gleichgültig abnibbeln lässt. Auch die Steuerung hat Macken: Nicht nur, dass wir die verschiedenen Truppenmitglieder schwer voneinander unterscheiden können, oft reagieren Einheiten auch erst beim zweiten Mal auf einen Befehl. Besonders nervig: Unter Beschuss liegende Kollegen werfen sich zwar hin, verweigern dann aber gern mal den Gehorsam, wenn man ihnen das Aufstehen, gefolgt von schneller Flucht, befiehlt.

Wer sich nicht auf die KI verlassen will, spielt im Multiplayer gegen andere Spieler. Hier müssen wir Bahnhöfe und kleine Bootsanleger einnehmen, um Nachschub rekrutieren zu können (die Einheiten sind im Mehrspielermodus limitiert) und duellieren uns dann mit unserem Gegner um Flaggenpunkte. Hier lässt sich wenigstens niemand widerstandslos abknallen, allerdings bieten die vier Multiplayer-Maps auch nicht sonderlich viel Abwechslung.

Grafisch herausgeputzt

Trümmerteile und Leichen (!) fliegen herum, Geschosse prallen an Panzerungen ab und Gebäude explodieren in fetten Feuerbällen: Die grafische Präsentation von *Sudden Strike 4* ist sehr gut gelungen. Außerdem hat die Umgebung erheblichen Einfluss auf unsere Einheiten: Im Tiefschnee sind Infanterie und Panzer stark verlangsamt, auf Eis können Artilleriegranaten uns ein schnelles, nasses Grab besorgen. Panzer hinterlassen überall ihre Spuren, und wenn so ein Stahleimer hochgeht, ist das ein spektakulärer Anblick. Darüber hinaus sind die Animationen der Soldaten fein detailliert, etwa wenn der Mörsersoldat die Granate abfeuert oder der Ingenieur an einem Panzer herumschweißt. ❑

MEINE MEINUNG



Matti Sandqvist

„Tolle Echtzeitstrategie mit KI-Schwächen"

Auf *Sudden Strike 4* hatte ich mich nach der vielversprechenden Vorschau-Fassung so richtig gefreut. Die Entwickler waren bereits zwei Monate vor dem Release so weit, dass man meiner Meinung nach nur noch an der KI und der Wegfindung hätte arbeiten müssen. Nun musste ich mich in der fertigen Version mit ähnlichen Schwächen wie in der Preview-Fassung abfinden, weshalb ich etwas enttäuscht bin. Das sollte nicht heißen, dass *Sudden Strike 4* ein schlechtes oder unspielbares Erlebnis ist, es handelt sich insgesamt eher um Abzüge in der B-Note. Wer als passionierter Hobbygeneral Lust auf ein umfang- und abwechslungsreiches Echtzeitstrategiespiel mit einem Szenario im Zweiten Weltkrieg hat, wird seine Freude mit dem Erstlingswerk von Kite Games haben. Für den Nachfolger wünsche ich mir aber, dass die talentierten Entwickler etwas intelligentere Gegner vor meine Panzer stellen.

PRO UND CONTRA

- Historischer Hintergrund
- Detaillierte, toll animierte Einheiten
- Sehr gute Grafik, tolle Effekte
- Überwiegend satte Soundeffekte
- Coole taktische Möglichkeiten
- Zerstörbare Umgebung
- Automatische Aktionen von Einheiten
- Abwechslungsreiche Missionen
- Drei Kampagnen
- Multiplayer-Modus

- Zu viele KI-Aussetzer
- Aufklären + Artillerie zu oft erfolgreich
- Infanterie-Klassen schwer voneinander zu unterscheiden
- Manchmal fragwürdiges Balancing
- Keine Truppen-Formationen
- Keine Einheitenerfahrung
- Ab und zu Steuerungsmacken




Wir verdienen uns Fleißsternchen, die wir vor Beginn einer Mission für passive Fertigkeiten, etwa erhöhte Sichtweite für Panzer, ausgeben.


Sudden Strike 4 beweist Sinn fürs Detail, etwa bei den Spuren, die Panzer hinterlassen, und den gelungenen Animationen.



Die Säulen der Erde

Von: Paula Sprödefeld

Genre: Interactive Novel
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 15. August 2017
Preis: € 29,99
USK: ab 16 Jahren

Erst Roman, dann TV-Film und jetzt eine Interactive Novel. Ken Folletts *Die Säulen der Erde* ist ein Abenteuer voller Intrigen und Verrat.

Die Verfilmung eines Buches ist heutzutage nichts Besonderes mehr. Aber einen Roman in ein Spiel zu verwandeln, das ist schon etwas Neues. Daedalic Entertainment hat es sich in Zusammenarbeit mit dem Verlag Bastei Lübbe und Bestsellerautor Ken Follett zur Aufgabe gemacht, dessen Buch *Die Säulen der Erde* als Spiel zu adaptieren. Das erste sogenannte Buch - vergleichbar mit einer Episode bei den Telltale-Spielen - erscheint am 15. August für PC, PS4 und Xbox One. Als Interactive Novel betitelt, sollen in *Die Säulen der Erde* primär Entscheidungen getroffen werden, die den Verlauf der Romangeschichte verändern. Im mittelalterlichen England des 12. Jahrhunderts findet ihr euch als Spieler in der Grafschaft Shiring wieder. Dort gibt es verschiedene Handlungsorte: Die Hauptstadt Shiring selbst, wo Graf Bartholomäus seinen Sitz hat und auch der Bischof von Shiring residiert, ist einer der wichtigsten Ausgangspunkte der Geschichte. In Kingsbridge, das am äußersten Rand der Grafschaft liegt, steht die Kathedrale, um deren Einsturz und Wiederaufbau es sich im ganzen Spiel drehen wird. Außerdem sind noch die Wälder von Shiring zu erwähnen, in denen sich eigentlich keine Menschen aufhalten dürfen, da sie dem König höchst persönlich gehören.

Die drei Musketiere?

Im ersten Buch - *Aus der Asche* - spielt ihr die Hauptcharaktere Jack, Aliena und Philip. Ihre Geschichten beginnen an verschiedenen Orten in Shiring, sollen aber im weiteren Verlauf zusammengeführt werden. Der junge Jack lebt zusammen mit seiner Mutter Ellen in den Wäldern von Shiring. Als Outlaws, Verstoßene, haben sie sich fernab von Städten und Dörfern in einer Höhle niedergelassen. Eines Tages treffen die beiden auf Tom Builder und seine beiden Kinder. Tom ist Steinmetz und möchte seinen Lebenstraum erfüllen und eine Kathedrale erbauen. Da der Winter sehr hart ist, schließen sich Jack, Ellen und die Familie Builder zusammen und landen gemeinsam in Shiring. Währenddessen erreicht Prior Philip die Kathedrale von Kingsbridge und erfährt, dass deren Prior James tot ist. Er versucht wieder alles ins Lot zu bringen. Aliena, die dritte im Bunde der Hauptcharaktere, ist die Tochter des Grafen Bartholomäus und lebt in Shiring, wo sie und Jack sich bald über den Weg laufen.

Entscheidungen über Entscheidungen!

Diese drei Charaktere gilt es zunächst kennen zu lernen und zu formen. Jack, Aliena und Philip haben natürlich Grundvoraussetzungen, aber ihr könnt sie durch eure Entscheidungen auf einen bestimmten Weg lenken. So hat es bereits das Töten eines Rehs für das Abendessen eine gewisse Auswirkung auf Jacks Werdegang oder auch Philips Entscheidung, seinen eigenen Bruder zu verraten oder auch nicht. Trotzdem ist das eigentliche Gameplay in *Die Säulen der Erde* eher überschaubar, dafür ist die Geschichte jedoch top! Mit eurem aktuellen Charakter erkundet ihr einen Raum oder einen Platz und könnt Hotspots anklicken. Wer keine Lust hat, lange zu suchen, kann sich alle Hotspots über die Leertaste oder das Steuerrad anzeigen lassen. Mit einem Linksklick interagiert ihr, mit dem Rechtsklick erfahrt ihr Gedankenfetzen des Charakters. Desweiteren müsst ihr in den meisten Situationen natürlich Entscheidungen treffen, und das oft auch auf Zeit! Manche Entscheidungen haben große Auswirkungen, bei manchen ist es aber auch egal, welche Möglichkeit ihr wählt, denn das Endergebnis ist das gleiche. Das Gegenteil zu den Entscheidungen auf Zeit bilden die teils recht langatmigen Monologe, während derer es leicht ist, abgelenkt zu werden. Am Ende folgt aber nicht selten eine wichtige Entscheidung oder eines der seltenen Quick-Time-Events, also lasst euch nicht vom Smartphone auf andere Gedanken bringen! Beim Gameplay hätte Daedalic aber durchaus etwas mehr Abwechslung im Stil der Telltale-Reihen *The Walking Dead* oder auch *Game of Thrones* einbringen können, um die längeren Passagen aufzulockern.

Die Karte von Shiring gibt euch einige Anhaltspunkte darüber, welche Orte ihr im Spiel besuchen werdet. Shiring selbst, Kingsbridge und Earlscastle sind dabei die wichtigsten im ersten Teil, aber auch Winchester, der Königssitz, wird vorkommen.

KEN FOLLETT UND *DIE SÄULEN DER ERDE*

Daedalic Entertainment arbeitet bereits seit drei Jahren mit dem Verlag Bastei Lübbe zusammen, über den auch Bestsellerautor Ken Follett seine Bücher vertreibt. So kam es zur Zusammenarbeit der Spieleentwickler und des Autors.

Auf der Frankfurter Buchmesse 2014 trafen sich das Daedalic Team und Ken Follett zum ersten Mal persönlich. Dabei schlugen sie ihm die Adaption seines Bestsellers *Die Säulen der Erde* vor und zeigten ihm auch direkt, was ein interaktives Spiel eigentlich ist. Follett und sein Team – das sogenannte Follett Office – sahen in dem Vorschlag eine Möglichkeit, auch eine jüngere Zielgruppe anzusprechen und damit die Leserschaft von *Die Säulen der Erde* zu vergrößern.

Die Vorlage zum Spiel, also Ken Folletts historischer Roman *Die Säulen der Erde*, ist ein Weltbestseller und landete auf Platz drei der ZDF-Umfrage nach den Lieblingsbüchern der Deutschen. Das Buch feierte weltweit viele Erfolge und wurde als Hörspiel und Hörbuch, als Brettspiel und als Film und TV-Serie adaptiert. Nun folgt endlich auch das Videospiel.

Bevor der britische Schriftsteller Kenneth Martin Follett, kurz Ken, seinen ersten historischen Roman in Angriff nahm, schrieb er vorwiegend Kriminalgeschichten und wurde mit seinem Roman *Die Nadel*, der in mehr als 30 Sprachen übersetzt wurde, weltbekannt. Das ist besonders deshalb möglich, weil Follett durch seinen einfachen und allgemeinverständlichen Satzbau hervorsticht. Neben Stephen King, Dan Brown und John Grisham wird er als einer der erfolgreichsten internationalen Schriftsteller angesehen. Zusätzlich zu seinem Schreibstil ist wohl auch sein Follett Office und seine strikte Ordnung in punkto Arbeitsweise für den Erfolg seiner Bücher verantwortlich. Sein Team hilft vor allem bei der umfangreichen Recherche für seine Werke. Follett gibt einem neuen Projekt acht Monate Zeit für Recherche und Planung, acht Monate für den ersten Entwurf und weitere acht Monate für die Überarbeitung. So geht er sicher, immer rechtzeitig an seinen Verlag zu liefern.

Für seine Werke wurde Follett schon oft mit hochkarätigen Preisen wie dem Edgar Award, dem Corine-Preis und dem Hörkules ausgezeichnet. Außerdem erhielt er mehrere Ehrendoktortitel. Ken Follett schreibt seit 1976 bis zum heutigen Tag Bücher, die die Welt bewegen, und seine akribische Arbeit und seine Recherchen machen sich jetzt auch für das Team von Daedalic bezahlt. Diese stützen sich nicht nur auf die Bücher, die er selbst für Nachforschungen benutzt hat, sondern auch auf seine detaillierten Beschreibungen der Szenerie. So gewährleisten sie, dass das Spiel *Die Säulen der Erde* ganz nach Folletts Vorstellungen entsteht, jedoch mit einer großen Portion kreativer Freiheit auf Seiten des Hamburger Entwicklerstudios.

Ken Follett schreibt bereits seit 1976 Bücher und das serhr erfolgreich. Mit *Die Säulen der Erde* schuf er einen Weltbestseller.

DIE HAUPTCHARAKTERE VON *DIE SÄULEN DER ERDE*



Jack, der Outlaw

Jack ist ein sturer und wilder kleiner Junge, der mit seiner Mutter Ellen im Wald von Shiring lebt. Er jagt gerne, ist aber schüchtern gegenüber anderen Menschen. Die Natur ist ihm lieber als die vollen Städte und nur langsam findet er sich in der Welt außerhalb des Waldes zurecht. Er lernt viel von Tom Builder und möchte als Erwachsener vielleicht selbst einmal Steinmetz werden.



Aliena, die Grafentochter

Aliena ist die Tochter des Grafen von Shiring. Sie und ihr jüngerer Bruder Richard sind ohne Mutter aufgewachsen und Aliena übernimmt schon viel Verantwortung. Nachdem ihr Vater die Grafschaft verliert, will sie alles dafür tun, um diese zurück zu bekommen. Sie ist ein ehrgeiziges Mädchen, das sich nicht von anderen – vor allem nicht Jack – in ihre Pläne reinreden lässt.

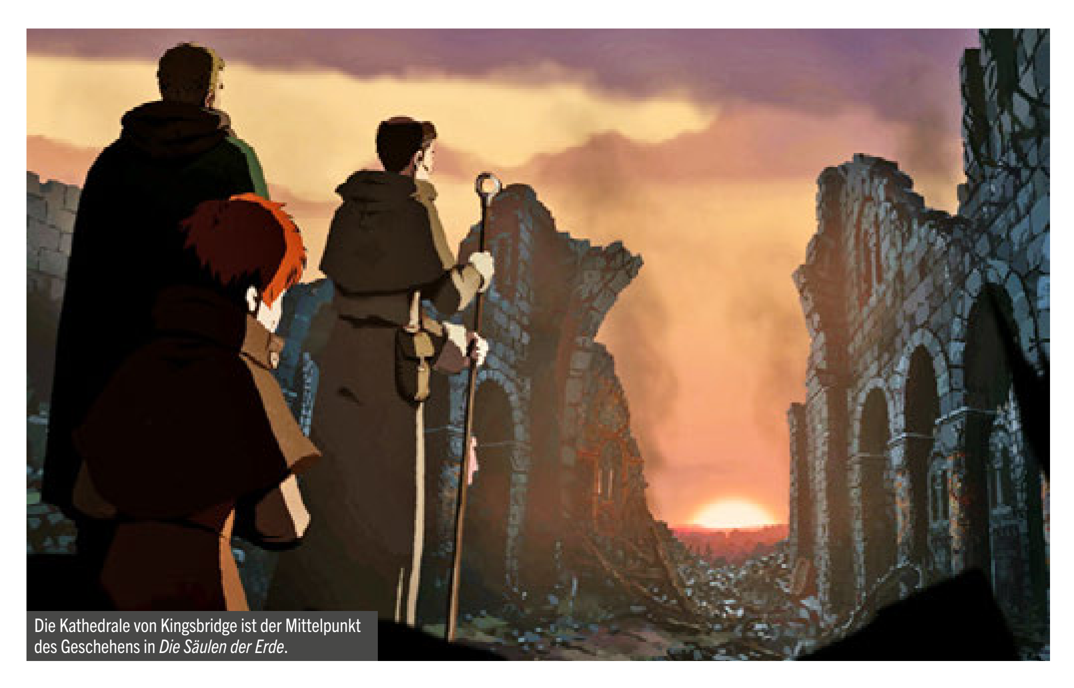


Philip, der Prior

Philip ist der jüngste Prior der Priorei von St-John-in-the-Forest. Als er nach Kingsbridge kommt, und vom Tod des dortigen Priors erfährt, will er den Mönchen helfen, wieder auf die Beine zu kommen. Er wird als neuer Prior von Kingsbridge gewählt und steht vor einigen schwerwiegenden Entscheidungen, die den Bischof und seinen eigenen Bruder betreffen.

Schönheitsfehler

Optisch ist *Die Säulen der Erde* ein echter Hingucker. Die Hintergründe, Charaktere und Animationen sind alle handgezeichnet und es wurde erkennbar viel Recherche investiert. Genauestens wurde die Architektur des mittelalterlichen England studiert, um die Kathedrale von Kingsbridge möglichst realistisch darzustellen. Dazu verwendete das Daedalic-Team die gleichen Nachschlagewerke wie Ken Follett selbst. Trotz der vielen Arbeit, die dahinter steckt, sind die Animationen allerdings nicht perfekt. Zumindest in unserer Testversion gibt es noch einige wenige Ruckler im Spiel, auch wenn es sonst recht flüssig läuft. Oft fehlen aber die Mund-Animationen, wenn ein Charakter spricht. Das kann zu Verwirrung führen, wenn nicht klar ist, wer gerade etwas sagt. Durch einen kleinen Bug verschwinden auch gelegentlich die Auswahlmöglichkeiten und Hotspots. Dadurch kann es sein, dass eine falsche Entscheidung getroffen wird. Aber keine Panik! *Die Säulen der Erde* verfügt über ganze 12 Speicherslots. Wenn ihr kluge Speicherpunkte setzt, könnt ihr schwerwiegende Entscheidungen schnell ändern oder auch einfach einen anderen Lauf der Dinge ausprobieren.



Die Kathedrale von Kingsbridge ist der Mittelpunkt des Geschehens in *Die Säulen der Erde*.

Große Ambitionen

Auch wenn ihr die Buchvorlage von Ken Follett vorher nicht gelesen habt, werdet ihr die Aktionen und Handlungen der Charaktere nachvollziehen und der Geschichte folgen können. Kevin Mentz, einer der Lead Designer von *Die Säulen der Erde* sagt, dass die Geschichte des Spiels in sich genauso schlüssig ist, wie die der Vorlage. Kenner werden aber viele kleine Andeutungen im Spiel finden, die Nicht-Leser vielleicht nicht erkennen. Einige Buchszenen wurden auch umgeschrieben, sodass für das Spiel mehr Interaktion entstehen kann. Ihr als Spieler sollt nach Mentz ja immer so stark es geht in das Geschehen involviert werden. Auch wurden die für Adventures typischen abstrusen und oft witzigen Rätsel weggelassen, um die ernste Stimmung von *Die Säulen der Erde* beizubehalten.

Making Of *Die Säulen der Erde*



Im Vorfeld gab es einiges, was das Entwicklerteam aus Hamburg leisten musste, um *Die Säulen der*


Quick-Time-Events sind rar gesät, aber auch Teil des Spiels. Erwischt die grünen Balken!


Das wichtigste in *Die Säulen der Erde* sind eure Entscheidungen und deren Auswirkungen.



Lasst euch mithilfe von Leertaste oder Steuerrad die Hotspots einer Szene anzeigen.

Erde zu erschaffen. Für das bisher größte Spiel von Daedalic Entertainment wurde unglaublich viel Recherchearbeit durchgeführt. Dabei bediente sich das Team von Daedalic an den gleichen Nachschlagewerken, die bereits Ken Follett für seine Buchvorlage verwendet hat. Architekturbücher, historische Bildbände und Berichte über die Zeit des Mittelalters in England wurden durchforstet, um einen genauen Überblick über die Schauplätze, Gegenstände, Gebäude und Menschen zu bekommen. Da die Kathedrale von Kingsbridge im Mittelpunkt des Geschehens steht, musste vor allem im architektonischen Bereich viel Aufwand betrieben werden, da keiner der Background-Artists, die sich um die Hintergründe kümmerten, ein Architekturstudium hinter sich hatte. Das Wissen, wie Türen konstruiert werden, damit sie nicht einstürzen, oder wie Kirchen gezeichnet werden, damit sie realistisch aussehen, musste sich das Team erst aneignen. Aber nicht nur die großen Bauten sollten realistisch aussehen - auch Krüge, Kleidung und Häuser sollten möglichst historisch genau umgesetzt werden. So beschäftigten sich Matt Kempke und Kevin Mentz lange mit Fragen wie: Wie sah ein Krug im mittelalterlichen England aus? Aus welchem Material war er? Wie lebten die einfachen Leute und wie die eher gut betuchten? Auch die Charaktere sind von Hand gezeichnet und liebevoll animiert. Trotzdem wirken sie mit ihren sehr klaren Linien, ihrer detaillierten Kleidung und den eher steifen Bewegungen in der aquarellig gezeichneten Welt ein wenig Fehl am Platz.

Der Soundtrack für *Die Säulen der Erde* stammt größtenteils aus der Feder von Komponist Tilo Alpermann, der schon für Deadalic-Spiele wie *Silence: The Whispering World* und *The Night of the Rabbit* den Taktstock schwang. Die über 60 Musiker des FILMharmonic Orchestra aus Prag sind für die atmosphärische Stimmung im Spiel verantwortlich, die sehr gut zu den Schauplätzen passt. Die choralen Gesänge, die mit dem Berliner Chor Vox Nostra aufgenommen wurden, sind zwar authentisch, aber nach einer Zeit im Spiel selbst eher ein wenig anstrengend.

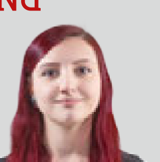
Der erste Pfannkuchen

Das erste Buch von *Die Säulen der Erde - Aus der Asche* - ist mit seinen etwa vier Spielstunden zwar kein wirklich zeitaufwändiges Spiel, aber es wurde offensichtlich viel Aufwand hinein gesteckt. Daedalic Entertainment hat die Stimmung mit dem düsteren Zeichenstil und der atmosphärischen Musik wirklich sehr gut getroffen und auch die Story, die dahinter steckt, ist interessant und toll eingearbeitet. Für Kenner der Buchvorlage von Ken Follett ist es auf jeden Fall eine Möglichkeit, in die schon bekannte Handlung einzugreifen und etwas zu verändern, was euch im Buch vielleicht nicht allzu sehr gefallen hat. Erwartet jedoch keine großen Wendungen!

Für Neulinge im Reich des Ken Follett ist es jedoch eine spannende Geschichte, die vielleicht ein wenig zu langsam erzählt ist, jedoch mit sympathischen Hauptcharakteren, widerwärtigen Nebencharakteren und einer mitreißenden Story einhergeht, die euch nur so nach dem zweiten Buch *Wer den Wind säht* lechzen lässt. Wenn Daedalic die kleinen Schönheitsfehler behebt, die das erste Buch von *Die Säulen der Erde* ein wenig bremsen, können die folgenden Büchern sicherlich spannende Spiele werden. Der erste Pfannkuchen wird ja auch nicht immer perfekt. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Toll inszenierte Geschichte zum Mitfiebern!“

Ich durfte Daedalic Entertainment bereits im April einen Besuch in ihren heiligen Hallen im schönen Hamburg abstatten und dort schon einmal in ein Kapitel von *Die Säulen der Erde* anspielen. Schon dort begeisterten mich die handgezeichneten Hintergründe und die düstere Stimmung des Spiels. Die Animation war zwar noch ein wenig steif und die Dialoge recht langwierig, aber Daedalic hatte ja noch ein paar Monate Zeit. Im endgültigen Spiel sind die Animationen zwar immer noch etwas steif, und das Pacing könnte auch etwas flotter sein, aber im Großen und Ganzen hat das Entwicklerstudio in Zusammenarbeit mit Ken Follett eine tolle Interactive Novel entwickelt. Zwar gibt es wenig, nicht sehr abwechslungsreiches Gameplay, dafür erhaltet ihr aber eine wunderbar inszenierte Geschichte, spannende Dialoge und herrlich gezeichnete Hintergründe und Charaktere, mit denen ich gerne mitgefiebert habe. Folletts Buch wird zum Leben erweckt und mit einigen wenigen Bugfixes und Animationsverbesserungen werden die folgenden zwei Episoden sicherlich auch so gut.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sympathische Charaktere
- ➕ Durchdachte Story durch die Buchvorlage
- ➕ Die Story ist mitreißend
- ➕ Die handgezeichnete Welt sieht atemberaubend gut aus
- ➕ Das Voice-Acting in deutscher Sprache ist sehr gut
- ➖ Zeitweise sind die Dialoge sehr langatmig
- ➖ Es gibt viel zu wenig echtes Gameplay
- ➖ Im vorhandene Gameplay ist zu wenig Abwechslung
- ➖ Die Animationen sind teils holprig und wirken fehl am Platz



Von links nach rechts: Rukey, Jodariel und Hedwyn päppeln euch auf.

THE NIGHTWINGS PROVED THEIR WORTH.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Supergiant Games
Publisher: Supergiant Games
Erscheinungsdatum: 25. Juli 2017
Preis: ca. € 20,-
USK: nicht geprüft

Pyre

Von: Katharina Reuß

Nach *Bastion* und *Transistor* zeigt *Pyre*, dass die Kreativität von Supergiant Games noch lange nicht versiegt ist.

In letzter Minute rettet euch ein ungleiches Trio vor dem Verdursten in der Wüste. Rukey, Jodariel und Hedwyn sind – genau wie ihr – Ausgestoßene, Exilanten, die durch die unwirtlichen Downsides-Länder ziehen, seit das Commonwealth sie verbannt hat. Doch es gibt einen Weg zurück in die Zivilisation, und ihr werdet ihn euren neuen Freunden weisen.

Viel zum Lesen

Als sogenannter Reader seid ihr in der Lage, die Geheimnisse jahrhundertealter Rituale zu entziffern – ins Gameplay übersetzt bedeutet dies, dass ihr den Figuren auf dem Spielfeld die Befehle erteilt. Spielfeld? Richtig gelesen, *Pyre* ist nicht nur RPG und Visual Novel, sondern umfasst Duelle in einer Fantasy-Ballsportart. Am Ende einer Saison spielt ihr um die Erlösung eines eurer Teammitglieder. Solltet ihr unterliegen, erlangt einer eurer Gegner die Freiheit und darf ins Commonwealth zurückkehren. Ein Game Over gibt es nicht, egal, wie viele Rückschläge ihr einsteckt, die Geschichte schreitet voran. Charaktere im Spiel nehmen stets Bezug auf Geschehnisse und Entscheidungen, Konsequenzen abseits von Dialogvariationen erlebt ihr jedoch nur selten. Die Spielwelt hebt sich angenehm von Elfen-und-Orks-Einheitsbrei ab, die Hintergrundgeschichte hätte aber eine bessere Präsentation verdient. Entgegen der Empfehlung „Show, don't tell", wurden die meisten wichtigen Informationen in einen virtuellen Lore-Wälzer verbannt. Dazu kommt, dass Commonwealth und Downside stets wenig greifbar bleiben, betrachtet man doch stets nur stilisierte – wenn auch wunderschöne! – Illustrationen der Umgebung. Ähnlich verhält es sich bei den Charakteren und den Dialogen. Die schrulligen Figuren schließt man schnell ins Herz (jedenfalls die meisten davon), die Darbietung der Gespräche mit Hilfe von Standbildern und ohne Synchronisation langweilt aber auf Dauer. Noch sind gute Englischkenntnisse zum Verständnis erforderlich, an der deutschen Übersetzung wird laut Supergiant Games allerdings mit Hochdruck gearbeitet.

Heiße Rituale

Aktiver geht es in den Ritualen zu. Jeweils drei Teilnehmer pro Seite stehen sich gegenüber und versuchen, die Flammen des gegne-



Es gibt viel zu lesen in *Pyre* – wer mit der Geschichte Schritt halten will, sollte das auch tun.

Neben den Nightwings wollen auch andere Teams Champions werden.



Die Schreiber sind vom Commonwealth geächtete Propheten, die in Downside verehrt werden.

In speziellen Herausforderungen verdient ihr euch besonders starke Ausrüstungsgegenstände.

Trifft eure Aura auf einen gegnerischen Charakter, wird dieser kurz aus dem Spiel genommen.

rischen Leuchtfeuers zu löschen. Dazu versenkt man die Spielkugel in besagtem Leuchtfeuer, sei es mit einem Wurf oder indem man hineinspringt. Teilnehmer werden für kurze Zeit aus dem Spiel entfernt, wenn sie von einer gegnerischen Aura berührt werden – das ist der farbige Kreis um jeden Charakter. „Verschießen" kann man diese Aura ebenfalls, und mit Flugfähigkeiten, Abtauchen und Springen gibt es ein paar spannende Taktikoptionen. Strategisches Vorgehen ist im Einzelspielermodus allerdings kaum gefragt; die KI verhält sich oft passiv und lässt sich insbesondere mit schnellen Charakteren ausspielen. Das gilt auch, wenn man den Schwierigkeitsgrad erhöht. Später darf man manuell Nachteile für das eigene Team oder Vorteile für das gegnerische Team aktivieren, um sich so zusätzliche Erfahrungspunkte zu verdienen. Das verschärft die Balancing-Probleme, da die Handvoll erlernbaren Fertigkeiten zum Teil sehr mächtig sind. Abhilfe schaffen würde ein Online-Mehrspielermodus, in dem man sich mit anderen menschlichen Spielern zum Duell treffen und Strategien erproben kann. Enthalten ist jedoch nur ein lokaler Versus-Modus, bei dem man zwar erfreulicherweise eine große Auswahl an Einstellungsmöglichkeiten vorfindet, der aber einen Online-Versus-Part nicht zu ersetzen vermag. Auch ein 3-vs.-3-Modus hätte sich angeboten.

Einzigartig, aber sperrig

Einerseits beweist *Pyre* Mut, etwa durch die Mischung einer Fantasy-Sportart mit Visual-Novel-Elementen, mit der unkonventionellen Spielwelt und Rahmenhandlung sowie der stilisierten Optik. Auf der anderen Seite gibt sich der Indie-Genremix konservativ, der Ablauf der Elemente etwa ist sehr formelhaft. Fahrt, fliegt oder schwimmt zum nächsten Rastplatz, redet mit einem eurer Begleiter, kauft im Schneckenmarkt ein und tragt das nächste Match aus – und wieder von vorne. Bereits eine simple Blinzel-Animation für die Charakterillustrationen würde die Dialogsequenzen ein kleines bisschen lebendiger und zeitgemäßer wirken lassen. Aus dem spannenden Zwiespalt, welches Team-Mitglied man zurück ins Commonwealth schickt – geht man nach Sympathie oder dem Wert für die Gruppe? – schlägt *Pyre* außerdem zu wenig Kapital. Dass die Entsandten die Commonwealth-Diktatur von innen unterlaufen wollen, ist eigentlich ein spannender Ansatz, doch man hat nie eine konkrete Vorstellung davon, wie Charakter X auf freiem Fuße der Revolution im Vergleich zu Charakter Y helfen würde. Da passt es durchaus ins Bild, dass am Spielende Textkästen darüber Aufschluss geben, was passiert ist. Ein Volltreffer ist *Pyre* in keiner der zahlreichen im Spiel angeschnittenen Untergenres gelungen. Trotz der Schwächen merkt man Supergiants drittem Werk aber an, wie viel Herzblut darin steckt. Besonders Liebhaber von farbenfrohem Design und traumhafter Musikuntermalung werden ihren Aufenthalt in Downside genießen. ❑



Die Landschaftsillustrationen sind traumhaft schön, aber auch sehr abstrakt.

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



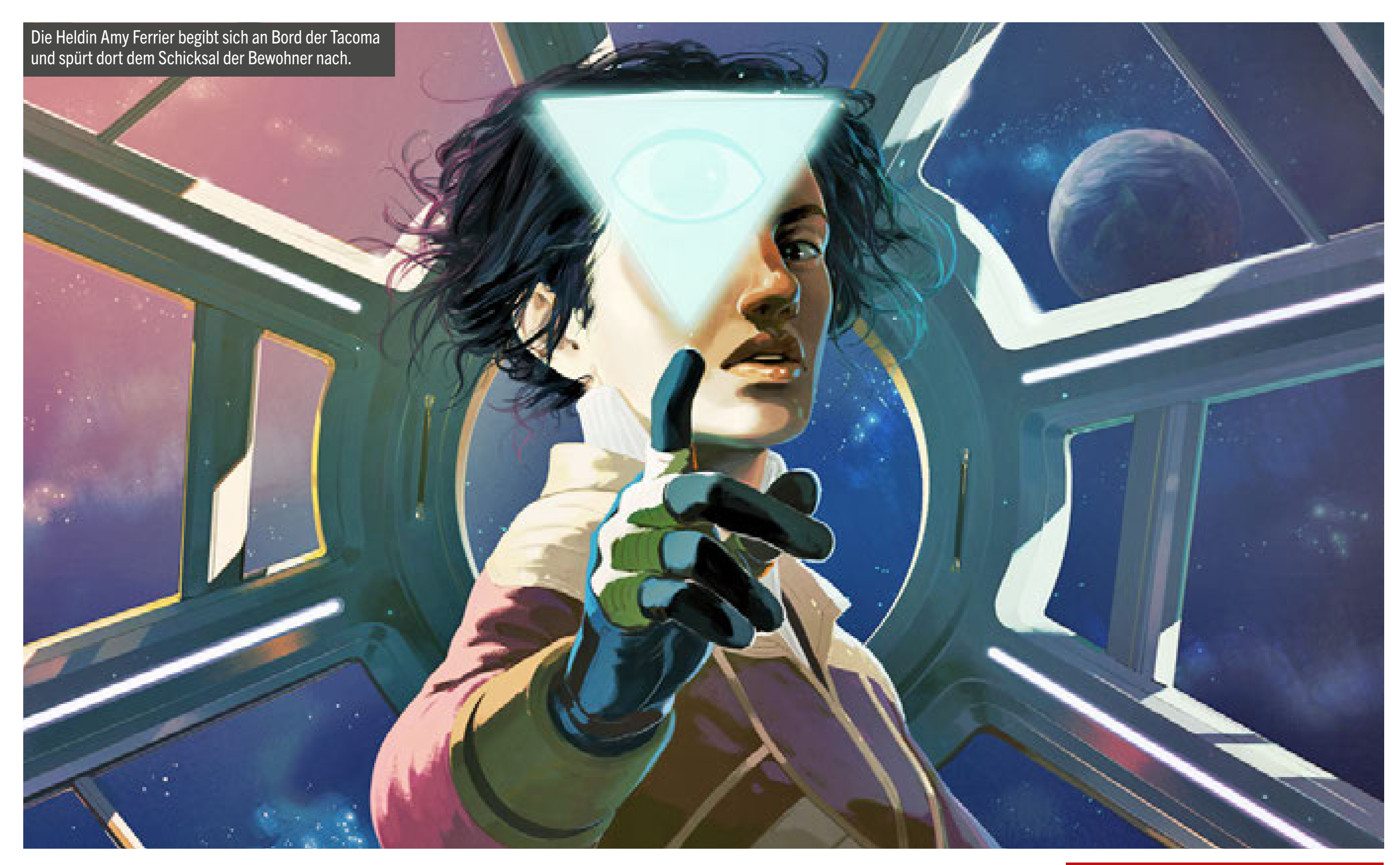
„Der Stil ist toll, die Welt aber wenig greifbar."

Ich finde die Illustrationen von *Pyre* wunderschön und brauche auch keine fotorealistische Grafik, um mich in ein Setting hineinzuversetzen. An vielen Stellen fehlen mir aber komplett die visuellen Informationen, die nur notdürftig durch Dialoge oder die seitenlangen Beschreibungen im Lore-Buch ergänzt werden. Auch die Spielfigur selbst bleibt so blass und austauschbar, dass eine gewisse Entscheidung am Ende des Spiels nicht die von den Entwicklern beabsichtige Wirkung erzielt. Schade auch, dass die Begleiter zwar größtenteils sympatisch, aber nicht sonderlich komplex daherkommen. Trotz der erzählerischen und spielerischen Problemchen würde ich gerne ein weiteres Mal Fuß in die Welt von *Pyre* setzen, die erfrischend anders ist als das tausendste High-Fantasy-Setting. Ich hoffe zudem, dass ein Online-Versus-Part nachgereicht wird.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einzigartiger Genre-Mix
- ➕ Vielfältige Charakterfähigkeiten
- ➕ Wunderschöne Illustrationen
- ➕ Stimmungsvolle Hintergrundmusik
- ➕ Unkonventionelles Setting und interessante Handlung
- ➕ KI-Duelle und lokaler Versus-Modus mit vielen Einstellungsmöglichkeiten
- ➕ Steuerung mit Maus sowie Controller funktioniert gut
- ➖ Wegen KI-Schwächen wenig Taktik erforderlich
- ➖ Balancing-Probleme
- ➖ Langweilige Präsentation
- ➖ Spielcharakter bleibt das ganze Abenteuer über blass
- ➖ Kein Online-Mehrspielermodus
- ➖ Entscheidungen haben kaum Konsequenzen
- ➖ Sympathische, aber eindimensionale Charaktere
- ➖ Formelhafter Ablauf




Die Heldin Amy Ferrier begibt sich an Bord der Tacoma und spürt dort dem Schicksal der Bewohner nach.

Von: Lukas Schmid

Tacoma

Nachdem sie uns in *Gone Home* nach Hause geschickt haben, gehen die Entwickler von Fullbright bei *Tacoma* einen anderen Weg und verfrachten uns in den Weltall.

Genre: Adventure
Entwickler: Fullbright
Publisher: Fullbright
Erscheinungsdatum: 02. August 2017
Preis: ca. € 20,-
USK: ab 12 Jahren

Regel Nummer 1 für jede Weltraum-Forschungsstation: Irgendwann geht immer etwas schief und dann ist es an uns, als Außenseiter dorthin zu gelangen und herauszufinden, warum die Station auf einmal von Monstern überrannt oder alternativ verlassen wurde. Im Falle von *Tacoma* ist letztere Variante wahr und wir sind in Gestalt der Protagonistin Amy Ferrier damit beauftragt, an Bord der namensgebenden Forschungseinrichtung Tacoma zu eruieren, was mit der Handvoll Bewohner passiert ist. Allerdings: Horror-Aficionados kommen hier nicht auf ihre Kosten. Stattdessen haben wir es mit einer ruhigen, von den Figuren getragenen Erzählung zu tun, in der wir vor allem futuristischen Audio-Aufzeichnungen lauschen, Dokumente lesen und die toll gestaltete Umgebung inspizieren, um dem Geheimnis der Tacoma auf die Schliche zu kommen. Ein klassischer Walking-Simulator also – so, wie es auch beim Erstlingswerk der Entwickler, *Gone Home*, der Fall war. Viele derselben Stärken wie dort kommen auch im Weltraum-Ausflug zum Tragen: Extrem gut geschriebene Dialoge beziehungsweise schriftliche Korrespondenzen, eine nachvollziehbare, real wirkende Welt, Atmosphäre an allen Ecken und Enden; die durchaus hübsche Grafik und die stimmige, subtile Soundkulisse und die herausragenden (englischen) Sprecher tun ein Übriges. Allerdings gelingt es dann doch nicht, den emotionalen Funken von *Gone Home* ein zweites Mal zum Glühen zu bringen. Dazu sind die meisten der Story-Entwicklungen im Rahmen der knapp zwei- bis dreistündigen Spielzeit zu vorhersehbar, dafür endet das Abenteuer schlussendlich etwas zu konsequenzlos. Keine Frage – sowieso stehen die grandios umgesetzten Figurenbeziehungen im Mittelpunkt, nicht der Plot. Da man sich aber deutlich mehr be-



In den Spul-Abschnitten begeben sich die Figuren oft in verschiedenste Richtungen. Wer all ihre Erlebnisse nachvollziehen will, muss also viel hin- und herspulen und durch die Gegend rennen.



Die Weltraumstation namens Tacoma ist wirklich herausragend gut gestaltet und wirkt wie ein echter Ort, in denen echte Menschen leben.



Eigentlich sehr emotionale Szenen leiden unter der Entscheidung, die Figuren nur als farbige, gesichtslose Gestalten abzubilden.

Unzählige interaktive Objekte und Dokumente erlauben uns spannende Einblicke in das Leben der Figuren.

In den Spul-Sequenzen machen wir uns auf die Suche nach den Momenten, in denen die AR-Logbücher der Figuren sichtbar sind, um darauf zuzugreifen.

müht hat, eine spannende, überraschende Handlung umzusetzen, als es noch in *Gone Home* der Fall war, sticht ihre gerade einmal mittelmäßige Qualität umso deutlicher hervor.

Bitte zurückgespult zurückgeben

Spielerisch wird primär das geboten, was man von Walking-Simulatoren gewohnt ist: nichts. Die Herausforderung darin, herumzurennen und Sachen zu lesen, ist genauso hoch, wie es sich anhört. Darauf kommt es aber in diesem Genre auch nicht an. Noch dazu haben die Entwickler tatsächlich zumindest einen Hauch von Gameplay umzusetzen versucht. So trägt unsere Protagonistin ein spezielles AR-Headset, was in Kombination mit der Tatsache, dass sämtliche Bewegungsprofile und Gespräche der Tacoma-Bewohner aufgezeichnet wurden, für ein interessantes Spielelement sorgt. Wir können nämlich an vorgesehenen Stellen mehrminütige Sequenzen abspielen, in denen die durch farbige, humanoide Hologramme dargestellten Forscher miteinander agieren und miteinander sprechen. Der Clou: Dabei bleiben sie nicht an einem Ort, sondern rennen teils durch mehrere Zimmer und spalten sich auch regelmäßig auf. Um trotzdem alles mitzubekommen, was sie sagen, sowie um auf ihre informationsreichen und nur in ausgewählten Momenten anwählbaren AR-Logbücher zuzugreifen, können wir die Dialoge und Interaktionen nach Belieben vor- und zurückspulen. Es ist tatsächlich sehr spannend, die Bewegungen der verschiedenen Figuren nachzuverfolgen und auf diese Weise mehr über sie und ihre Beziehungen untereinander herauszufinden! Allerdings bleibt auch hier der Anspruch quasi bei null. So interessant diese Idee ist, fast das gesamte Abenteuer besteht aus ihr und trotz der kurzen Spielzeit stellt sich irgendwann ein Gefühl von Repetition ein. Zudem ist es sehr schade, dass die Figuren lediglich als gesichtslose Avatare dargestellt werden. Dadurch gelingt es nur bedingt, sich in den teils sehr emotionalen Momenten vollkommen in sie hineinzuversetzen, wodurch die – nichts desto weniger weiterhin sehr dichte – Atmosphäre leidet. Andere Spielelemente wie eingestreute optionale Minispiele, bei denen wir etwa eine Runde Billard im Aufenthaltsraum der Station spielen oder ein paar schwerelose Dunks im Eingangsbereich der Tacoma hinlegen können, sind nett, aber nur eine Ablenkung für wenige Minuten. Die Handvoll eingeflochtenen Rätsel beschränkt sich zudem auf die Suche nach Codes für Kombinationsschlösser und Schlüssel und erfordert ebenfalls keine große Portion Hirnschmalz.

Ein bisschen zu viel gewollt

Somit bleiben wir mit einem interessanten Spiel zurück, das jedoch gerade durch die Tatsache, dass es erzählerisch und spielerisch mehr versucht als der geistige Vorgänger und ihm das nicht perfekt gelingt, qualitativ hinter Letzteren zurückfällt. Alleine die toll geschriebenen Figuren und die Atmosphäre machen *Tacoma* aber trotz all der Kritik zu einem Must-play-Titel für Genre-Fans. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



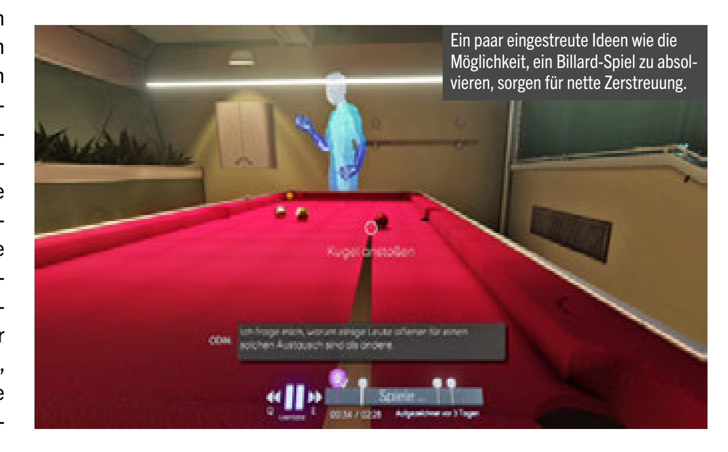
„Atmosphärisch dicht, tolle Dialoge, spielerisch mau"

Obwohl *Gone Home* einer der ersten „Walking Simulatoren" überhaupt war, zählt er für mich nach wie vor zur absoluten Oberklasse des Sub-Genres; die sehr stille, persönliche Geschichte sorgt in Kombination mit den superben Figurenzeichnungen und der dichten Atmosphäre für ein einmaliges Erlebnis. Auf dem Papier bietet *Tacoma* ganz genau dieselben Qualitäten und setzt sogar eine Spur mehr echtes Gameplay – sprich überhaupt erst echtes Gameplay – obendrauf. Trotzdem konnte mich die Weltraum-Erzählung nicht so packen wie der geistige Vorgänger. Dafür wurden die Rätsel und die Vor- und Rückspulfunktion zu halbherzig umgesetzt, dafür endet die Handlung zu sehr in vorhersehbaren und konsequenzlosen Bahnen. Keine Frage, wo es scheint, da scheint das Abenteuer hell – die Dialogqualität ist extrem hoch und die Figurenzeichnung allererste Sahne –, das reicht aber nicht ganz, um die weniger gelungenen Aspekte zu übertünchen. Trotzdem: Als Walking-Simulator-Fan sollte man sich *Tacoma* nicht entgehen lassen, alleine schon der dichten Atmosphäre wegen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr dichte Atmosphäre
- ➕ Ausnehmend gut geschriebene, glaubwürdige Figuren-Dialoge
- ➕ Sympathische, realistische Figuren mit nachvollziehbaren Emotionen
- ➕ Interessante Vor- und Rückspul-Idee
- ➕ Nachvollziehbar gestaltete Weltraumstation mit vielen Details
- ➕ Spannende Ausgangssituation …
- ➖ … die auf zu wenig hinausläuft
- ➖ Spielerisch völlig anspruchslos
- ➖ Recht häufige Game-Crashes
- ➖ Unansehnliche farbige Figurenmodelle in den Rückspul-Sequenzen
- ➖ Kaum Rätsel
- ➖ Sehr kurze Spielzeit

WERTUNG **72**



Ein paar eingestreute Ideen wie die Möglichkeit, ein Billard-Spiel zu absolvieren, sorgen für nette Zerstreuung.

Beim Erkunden der Zufallslevels spawnen immer wieder Gegnermassen in unseren Weg.

Die Heldin Eshe bleibt das gesamte Abenteuer über völlig blass. Wer sie ist und was sie will? Keinen Schimmer.

Sundered

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Thunder Lotus Games
Publisher: Thunder Lotus Games
Erscheinungsdatum: 28. Juli 2017
Preis: ca. € 20,–
USK: ab 12 Jahren

Metroidvania trifft Roguelike: Klingt spitze, entpuppt sich aber als Reinfall.

Von: Felix Schütz

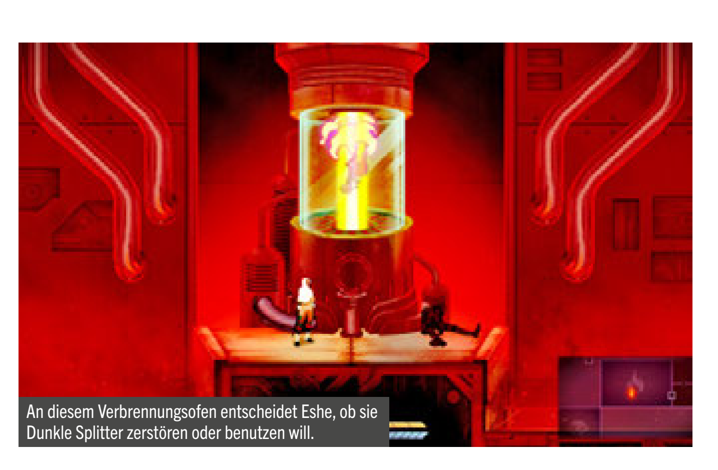
Uralte Gottheiten – am besten bunt, zornig und riesengroß inszeniert – haben es Thunder Lotus Games offenkundig angetan. Nach ihrem Erstlingswerk *Jotun* stricken die Kanadier nämlich auch ihr zweites Spiel um eine ähnliche Thematik, diesmal aber in einem anderen Genre: *Sundered* ist ein 2D-Action-Adventure im Metroidvania-Stil, garniert mit einer guten Portion Roguelike und Zufallsmechanismen. Also eigentlich ein verlockendes Konzept, dem aber schnell die Puste ausgeht.

Heldin in der Tiefe

Stimmungsvoll präsentieren sich die ersten Minuten: Die Heldin Eshe wandert durch eine Wüste, sauber gezeichnet, fein animiert und von klagend-schöner orchestraler Musik untermalt. Eine schicke Inszenierung, die Erwartungen weckt! Plötzlich wird Eshe von riesigen Händen unter den Wüstensand gezogen, hinab in ein Labyrinth aus Ruinen und Höhlen. Eine finstere Stimme verrät: Um ihre Freiheit wiederzuerlangen, soll Eshe dort mehrere Bosse besiegen und „uralte Splitter" aufstöbern, die ihre Macht steigern. Viel mehr hat die Geschichte allerdings nicht zu bieten: Nur selten meldet sich die Stimme noch zu Wort und erzählt dann meist von vergangenen Zivilisationen, die für das eigentliche Abenteuer aber keine Rolle spielen.

Metroidvania light

Eine nützliche Karte zeichnet die wichtigsten Ziele ein, etwa die gesuchten Bossgegner und die neuen Fähigkeiten, die Eshe aufsammeln muss, um damit weitere Bereiche der Spielwelt zu erkunden. Mit der Zeit lernt die Heldin so den genretypischen Doppelsprung, außerdem findet sie eine Waffe, mit der sie entfernte Schalter aktiviert, sowie einen Greifhaken, mit dem sie sich durch die Gegend schwingt. Im Gegensatz zu den meisten Metroidvanias gibt es aber nur wenige Orte, an denen neue Fähigkeiten zum Weiterkommen benötigt werden – so wenige, dass sie sogar überdeutlich mit einem Symbol auf der Karte markiert sind.


An diesem Verbrennungsofen entscheidet Eshe, ob sie Dunkle Splitter zerstören oder benutzen will.

Blöder Zufall: das Leveldesign

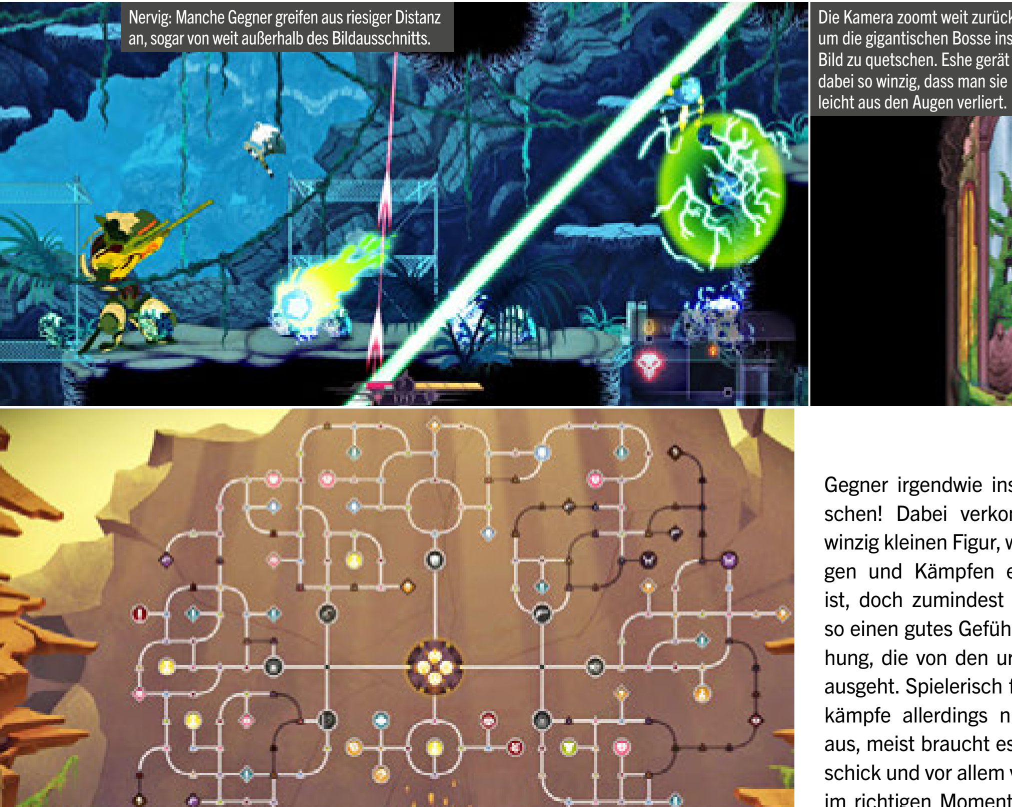
Dafür hebt sich *Sundered* mit seinem hohen Zufallsfaktor ab: Obwohl die wichtigsten Orte und Upgrades stets am selben Platz zu finden sind, werden die Räume dazwischen jedes Mal neu angeordnet, sobald Eshe stirbt oder das Spiel beendet wird. Ein Zufallsgenerator bastelt nämlich aus verschiedensten Treppen, Gängen und Räumen immer wieder neue Layouts zusammen – das soll den Wiederspielwert erhöhen. Leider sind die kleinen Levelbausteine aber so eintönig und uninspiriert geraten, dass das Erkunden der Welt reichlich öde ausfällt: Gut versteckte Secrets gibt es kaum, ebenso wenig wie Geheimgänge, raffinierte Geschicklichkeitspassagen oder sonstige Überraschungen.

Sterben gehört nun mal dazu

Doch die Zufallslevels haben einen praktischen Hintergrund: Man stirbt sehr oft in *Sundered*, schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad. Das ist gewollt und wird durch einen billigen Designkniff erkauft: Gegner erscheinen in den Zufallslevels völlig willkürlich. Sie tauchen nach einer Weile einfach auf, spawnen mal neben uns, mal außerhalb unseres Sichtbereichs. Was doppelt nervig ist, denn manche Feinde können auf große Distanz durch Wände hindurchschießen oder uns in Zauberkäfige stecken, noch bevor wir sie überhaupt zu Gesicht bekommen. Schlimmer noch: Es gibt ein paar Räume in *Sundered*, in denen die Feinde – von denen manche locker ein Viertel des Bildschirms füllen! – endlos spawnen und uns zur Flucht zwingen. Das ist beim ersten Mal vielleicht noch lustig, danach aber zunehmend nervig.

Fordernde, aber eintönige Kämpfe

Eshe hat den comichaften Gegnern anfangs nicht viel entgegenzusetzen. Sie verfügt über ein Schwert, ihre einzige Nahkampfwaffe, die sie bis zum Spielende benutzt. Hinzu kommt noch eine überdimensionier-



Nervig: Manche Gegner greifen aus riesiger Distanz an, sogar von weit außerhalb des Bildausschnitts.

Die Kamera zoomt weit zurück, um die gigantischen Bosse ins Bild zu quetschen. Eshe gerät dabei so winzig, dass man sie leicht aus den Augen verliert.

Motivierend: In diesem verschlungenen Talentbaum schaltet Eshe nach jedem Tod neue Upgrades frei.

te Knarre mit wenig Munition – und das war's im Grunde. Die meisten Kämpfe enden darum in wildem Tastenhämmern. Eshe hat zwar noch ein paar praktische Tricks auf Lager, etwa einen Schmetterangriff aus der Luft und eine Ausweichrolle, doch das Grundprinzip bleibt immer gleich. Mehr Nah- und Fernkampfwaffen hätten Wunder gewirkt! Auch etwas mehr Gegnertypen hätten nicht geschadet: Für jedes der drei großen Areale, die Eshe erkundet, gibt es zwar ein eigenes Gegnerdesign – Monster, Roboter, Wachdrohnen und so weiter –, doch durch die ständigen Kämpfe wiederholen sich auch die Widersacher schnell.

Motivierende Upgrades

Egal wie gut man spielt, der Tod ist unausweichlich – irgendwann ist Eshes karger Vorrat an Heiltränken einfach aufgebraucht und die Gegnerhorden nehmen Überhand. Dann erwacht die Heldin in einem Lager und kann sich ihrer Charakterentwicklung widmen. Denn nur hier kann sie Splitter ausgeben, eine besondere Währung, die sie für besiegte Gegner und gefundene Schätze erhält. Mit Splittern schaltet Eshe wichtige Upgrades in einem verzweigten Forschungsbaum frei: Mehr Lebens- und Schildpunkte, dickere Rüstung, zusätzliche Chance auf kritische Treffer, weitere Heiltränke und vieles mehr kann hier verbessert werden, wobei Upgrades zunehmend teurer werden. Diese Mechanik ist das mit Abstand motivierendste Spielelement in *Sundered* und der wichtigste Grund, warum man die ständigen Zufallskämpfe stoisch hinter sich bringt – denn jeder Kampf, jeder Run, jeder Tod bringt uns dem nächsten Upgrade wieder ein Stück näher. Das erinnert im positiven Sinn an den Indie-Hit *Rogue Legacy*.

Eshe schaltet über ihren Talentbaum auch bis zu vier Slots für Vorteile frei, die sie dort beliebig ein- und ausbauen kann. Vorteile sind sammelbare Perks in drei Qualitätsstufen, die Eshe mächtige Boni verleihen, aber auch mit Nachteilen behaftet sind. Manche erhöhen etwa die Reichweite, aus der Eshe die kostbaren Splitter aufsammelt, andere steigern ihre kritische Trefferchance auf Kosten ihrer Lebensenergie oder erneuern Eshes Schildenergie, wenn sie einen Gegner besiegt. Das ist nicht originell, bringt aber zumindest etwas Abwechslung in den Spielablauf – und das ist die Hauptsache.

Bosse im XXL-Format

So gestärkt stellen wir uns mehreren Minibossen sowie vier gewaltigen Hauptbossen entgegen. Letztere fallen so riesig aus, dass die Kamera weit zurückzoomen muss, um den Gegner irgendwie ins Bild zu quetschen! Dabei verkommt Eshe zur winzig kleinen Figur, was beim Springen und Kämpfen eher hinderlich ist, doch zumindest bekommt man so einen gutes Gefühl für die Bedrohung, die von den uralten Giganten ausgeht. Spielerisch fallen die Bosskämpfe allerdings nur mittelmäßig aus, meist braucht es nur etwas Geschick und vor allem viel Geduld, um im richtigen Moment die empfindlichen Stellen der Gegner zu treffen. Trotzdem bleiben die Bossgefechte positiv in Erinnerung – schon allein, weil *Sundered* sonst kaum Höhepunkte bietet.

Entscheidungen und Konsequenzen

Besiegte Bosse hinterlassen uralte Splitter, was uns jedes Mal vor eine wichtige Wahl stellt: Entweder nutzen wir den jeweiligen Splitter, um eine von Eshes Fähigkeiten zu korrumpieren und dadurch zu verstärken oder aber wir zerstören den Splitter: Dadurch bleiben uns die korrumpierten Verbesserungen verwehrt, doch dafür schaltet Eshe bis zu sieben neue Vorteile in ihrem Fähigkeitenbaum frei – und die haben es in sich. Mit der Zeit kann Eshe so etwa ihre Kanone verbessern, einen Dreifachsprung lernen, die Reichweite kritischer Treffer erhöhen oder ihrem Schild einen Schadenseffekt verpassen. Welche Upgrades man erhält, verrät das Spiel nicht. Ob man einen Splitter nutzt oder zerstört, ist eine Entscheidung, die man ins Blaue trifft. Auch auf den finalen Bosskampf und die kurze Endsequenz wirkt sich aus, ob man alle Splitter gefunden und zerstört oder sie benutzt hat.

Wirklich befriedigend ist das Finale aber nicht geraten, *Sundered* endet nach etwas 15 Stunden zu abrupt. In dieser Zeit hatten wir einen Gesamtfortschritt von 94 Prozent erreicht, also fast alles gefunden, was *Sundered* zu bieten hat. Und das war – bei allen guten Ansätzen – leider nicht allzu viel. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Zähes Metroidvania, das unter dem Zufallsfaktor leidet."

Wer schon mal ein paar Artikel von mir gelesen hat, der weiß vermutlich, dass Metroidvanias zu meinen absoluten Lieblingsspielen gehören. Entsprechend hatte ich die Ankündigung von *Sundered* noch bejubelt, mich auf motivierendes Erkunden in prachtvoller 2D-Kulisse gefreut. Doch schon nach der Beta beschlich mich das ungute Gefühl, dass die Kombination aus Zufallskämpfen und Zufallslevels nicht zündet. Die öden Umgebungen und nervigen Gegnermassen nutzen sich einfach zu schnell ab. Und trotzdem hatte ich auch meinen Spaß an *Sundered*! Es ist vor allem der robusten Upgrade-Mechanik zu verdanken, die mich für meine vielen Bildschirmtode belohnt, dass ich *Sundered* durchgespielt habe. Zu sehen wie Eshe stärker wird, immer länger gegen die Gegnermassen ankämpfen und immer tiefer ins Gewölbe abtauchen kann, das motiviert! Doch wie schade, dass es dort nur so wenig zu entdecken gibt. Ich will mir gar nicht ausmalen, wie gut das Spiel mit einem fixen Levellayout hätte werden können. Darum hoffe ich inständig, dass *Chasm* und *Dead Cells* – beides vielversprechende Metroidvanias mit Zufallslevels – das demnächst besser hinbekommen!

PRO UND CONTRA

- \+ Präzise Steuerung
- \+ Ansprechende 2D-Präsentation
- \+ Imposante Bossgegner
- \+ Motivierendes Upgrade-System
- \+ Fähigkeitenwahl mit Auswirkungen
- \+ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- − Langweiliges, überwiegend zufallsgeneriertes Leveldesign
- − Zufällig spawnende Gegner nerven
- − Häufige Tode in den ersten Stunden
- − Nur eine Nahkampfwaffe
- − Eintönige Kämpfe
- − Dünne Story, schwaches Finale
- − Kaum Secrets, wenig zu entdecken



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

+ Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

10 JAHRE BIOSHOCK

Am 21. August 2007 öffnen Designer Ken Levine und *System Shock 2*-Entwickler Irrational Games die Tore von Rapture: *Bioshock* setzt zum Release Maßstäbe in Sachen Präsentation, Inszenierung und Atmosphäre. Es sollte der Auftakt zu einer unvergleichlichen Spitzen-Shooter-Saison werden, voll wegweisender Titel wie *Crysis* und *Call of Duty: Modern Warfare*, die noch heute einen Ehrenplatz in unserem Einkaufsführer haben. *Bioshock* sticht aber noch einmal aus diesem Meer aus großartiger Ballerunterhaltung hervor; das Spiel von Ken Levine war so etwas wie der Ego-Shooter für den Mann oder die Frau von Welt. Der Art-decó-Stil der Unterwasserstadt war künstlerisch anspruchsvoll, die von der Story behandelten Themen wie Freiheit und Selbstoptimierung um jeden Preis stimmten nachdenklich. Noch zehn Jahre später sind Charaktere wie Big Daddy, Little Sister oder Andrew Ryan allgegenwärtig im kollektiven Bewusstsein der PC-Spieler. Solltet ihr zu den Kulturbanausen gehören, die *Bioshock* auch zehn Jahre später noch nie gespielt haben – es wird Zeit! Die Remaster-Versionen von Teil eins und zwei kosten auf Steam jeweils knapp 20 Euro.



Adventures

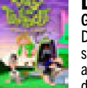
Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

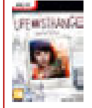
+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



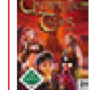
Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85



+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

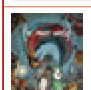


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Peter empfiehlt

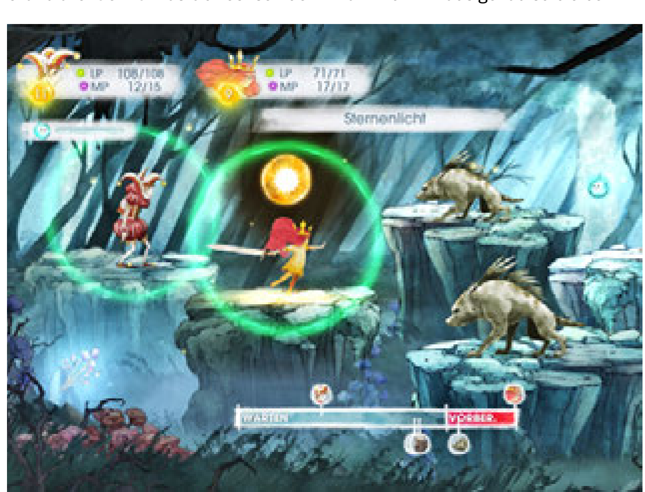


Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

Child of Light

Getestet in Ausgabe: 06/14

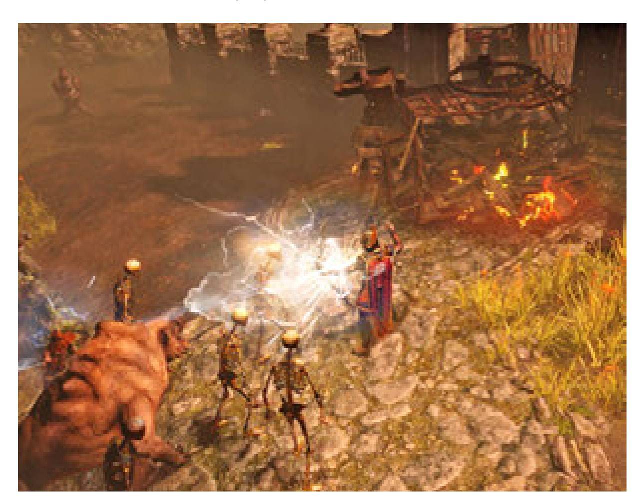
Kinderkram? Von wegen! Auch wenn das Spielprinzip reichlich simpel daher kommt, *Child of Light* kann ich auch jedem hartgesottenen „Core-Gamer" empfehlen. Grafik wie aus einem Aquarellgemälde und exzellente Musikuntermalung ziehen einen blitzschnell in die Märchenwelt von Protagonistin Aurora hinein. Das Mädchen schart eine Gemeinschaft aus teils lustigen, teils tragisch veranlagten Gefährten um sich und gemeinsam bekämpfen sie das Böse in unzähligen taktischen Rundenkämpfen. Deren Mechaniken sind eindeutig japanischen Rollenspielen à la *Grandia* entlehnt. Das abwechselnde Abfeuern von Zaubern & Co. erreicht nie große Spieltiefe, dennoch bin ich bei *Child of Light* bis zum Schluss dran geblieben – schließlich musste ich doch wissen, wie die fantasievoll erzählte Geschichte ausgeht! Der Schwierigkeitsgrad war dabei zwar meistens am unteren Ende des Spektrums angesiedelt, aber bei so manchem Bosskampf standen mir dann doch die Schweißperlen auf der Stirn. Schade nur, dass *Child of Light* in Sachen Charakterausbau und Upgrade-Mechaniken den Weg des geringsten Widerstands geht; ein innigst gewünschter Nachfolger sollte beim minimalistischen XP-System nachlegen, der (ausgezeichnete) Rest kann von mir aus genau so bleiben.



PATH OF EXILE: THE FALL OF ORIATH

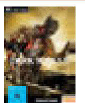
DLC

Kaum ist *Diablo 3* mit dem Totenbeschwörer-DLC wieder in aller Munde, legt auch der große Free2Play-Konkurrent *Path of Exile* nach. Das neueste Add-on ist wie der Rest des Spiels kostenlos und strickt die Spielstruktur komplett um. Musstet ihr zuvor alle vier Story-Akte durchspielen, um eine höhere Schwierigkeitsstufe für einen neuen Anlauf freizuschalten, dürft ihr die auf zehn Akte aufgestockten Inhalte jetzt jederzeit in einem Härtegrad eurer Wahl absolvieren. Wirklich neue Gebiete sind aber Mangelware; *The Fall of Oriath* schickt euch größtenteils einfach nochmal in die bekannten Areale aus dem Hauptspiel. Allerdings haben die sich in eurer Abwesenheit verändert und wurden von jeder Menge neuen Monstern bevölkert. Außerdem gibt es etliche frische, teils versteckte Bossgegner, die dem Spieler alles abverlangen. Elf dieser Gottheiten spendieren euch bei ihrem Ableben passive Boni im neu hinzugekommenen Pantheon-System. Dazu kommen leichte grafische Verbesserungen, etwa schönere Wassereffekte. Doof: Wer die Story-Inhalte der Erweiterung mit einem voll ausgebauten Charakter im Endgame erleben will, schaut in die Röhre. Ihr müsst zwingend einen neuen Helden erstellen.



Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3

Getestet in Ausgabe: 05/16

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Deus Ex: Mankind Divided

Getestet in Ausgabe: 09/16

In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11

Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3: Reaper of Souls

Getestet in Ausgabe: 05/14

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

Dragon Age: Inquisition

Getestet in Ausgabe: 12/14

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09

Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

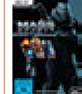
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Fallout 4

Getestet in Ausgabe: 12/15

Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



Mass Effect Trilogy

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

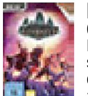


Path of Exile

Getestet in Ausgabe: 12/13

Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

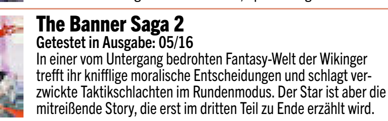


Pillars of Eternity

Getestet in Ausgabe: 05/15

Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Banner Saga 2

Getestet in Ausgabe: 05/16

In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14

Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich weiter nutzen!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Getestet in Ausgabe: 12/11

Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16

Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Action-Feuerwerk mit einem famosen Nahkampf-System: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombo-Fest mit Gamepad-Pflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

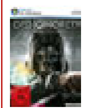
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

+ Dishonored 2 — Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

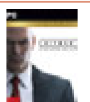
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95

NEUZUGANG



Hellblade: Senua's Sacrifice
Getestet in Ausgabe: 09/17
Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen grausige Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Ninja Theory
Wertung:	87



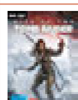
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/16
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



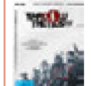
Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



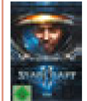
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Experten-Team durch die 20-Stunden-lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87

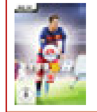


XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

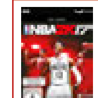
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

NEUZUGANG

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Was ist so besonders am neuen Spiel von *Enslaved*-Macher Ninja Theory? Die Redaktion hat darüber diskutiert, ob man *Hellblade* Actionspielern zum Kauf empfehlen möchte.

Die Pro-Argumente
Mit einer spektakulären Soundkulisse bringt einem das Action-Adventure die psychische Erkrankung der Hauptfigur unangenehm nahe: Flüsternde Stimmen sorgen für konstante Gänsehaut. Auch die restliche Präsentation der vielschichtigen Geschichte gehört zu den Stärken von *Hellblade*.

Die Contra-Argumente
Kameraprobleme, ein paar zu viele Wiederholungen im Spielablauf und etwas Frustgefahr lenken nur unwesentlich vom großartigen Spielerlebnis ab.

Das Ergebnis
Fünf Ja-Stimmen, drei Enthaltungen und zwei Nein-Stimmen: *Hellblade* darf sich fortan mit dem Editors'-Choice-Award schmücken.



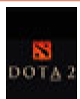
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Tower-Defense-Spiel mit Suchtfaktor, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

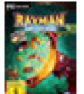


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

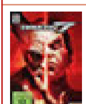
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



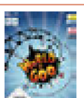
Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

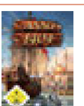


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

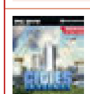


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

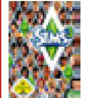
+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



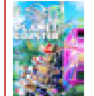
Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



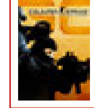
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



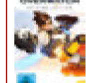
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



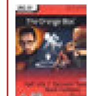
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

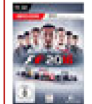
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



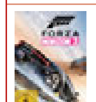
Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82



Forza Horizon 3
Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90

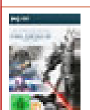


Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

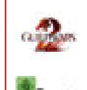
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Final Fantasy 14 Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 08/17
Das Gesamtpaket zum wundervollen Japan-MMORGP bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr alleine die Story verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *Final Fantasy*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	91



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Vor 10 Jahren

Ausgabe 09/2007

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Dem Schicksal einer typischen Sommerausgabe entging das Heft damals durch die exklusive Titelgeschichte zur Fortsetzung von Gordon Freemans wohl auf immer unvollendet bleibenden Abenteuer.

Valve dreht auf: 3 in 1

The Orange Box liefert das ultimative Komplettpaket mit drei Spielen.

Neun Seiten gegen das Sommerloch: Für die große Titelstory dieses Monats reist Sebastian Weber nach Seattle in die USA. Er bringt ausführliche Impressionen zum bis heute wohl ungewöhnlichsten Shooter-Bundle mit. Die zweite *Half-Life 2*-Erweiterung wird nicht einfach so veröffentlicht, sondern im Verbund mit dem Mehrspieler-Shooter *Team Fortress 2* und einem kleinen, aber feinen Puzzlespiel namens *Portal* (siehe Kasten unten). Zu diesem Zeitpunkt malt sich noch niemand in der Spielebranche aus, dass *Half-Life 2: Episode Two* der vorerst letzte Eintrag in der Serien-Historie von Valves erfolgreicher Shooter-Marke sein wird. Sogar Valve selbst glaubt noch fest an den ursprünglichen Plan, die Geschichte um G-Man, City 17 und Alyx Vance im Rahmen von insgesamt drei Zusatzepisoden zu Ende zu erzählen. So gibt Programmierer David Speyrer etwa Auskunft: „Wir wissen auch noch nicht, was nach Episode 3 kommt." Wie sich mittlerweile herausgestellt hat, lieber Herr Speyrer, kam nichts. Keine Episode 3, gar nichts. Stattdessen hat Valve 2017 gerade mit *Artifact* ein neues Kartenspiel im *Dota 2*-Universum angekündigt. Wer mit dieser unvorhersehbaren Entwicklung tatsächlich bereits 2007 gerechnet hat, der war wohl auch so vorausschauend, schon 1980 Apple-Aktien zu kaufen, und verdingt sich in seiner Freizeit als Wahrsager auf dem örtlichen Jahrmarkt.

Eine Mitschuld am Valve-Wandel ist im Rückblick ausgerechnet *Team Fortress 2* zuzuschreiben, das wir in Ausgabe 09/07 noch für die ungewöhnliche Optik, feine Klassen-Balance und das hohe Spaßpotenzial loben. Dabei sollte die größte Errungenschaft des Multiplayer-Shooters erst viel später offenbar werden. Wir reden natürlich von den Ingame-Hüten! Aus der Spielerei mit virtuellen Kopfbedeckungen entsteht in den Jahren nach dem Launch von *The Orange Box* ein blühendes Geschäft mit Umsätzen in Millionenhöhe. Der Handel mit von Spielern erstellten Inhalten entwickelt sich schnell zu Valves zweitem finanziellen Standbein neben den Einnahmen aus dem Steam-Shop; die Online-Plattform gehört spätestens mit *Team Fortress 2* für einen Großteil der PC-Spieler zum Alltag dazu. In der Folge scheint das einst so kreative Entwicklerteam bei Valve die Lust an großen AAA-Produktionen zum Vollpreis zu verlieren; statt *Half-Life 3* oder zumindest einer wie auch immer gearteten *Episode Three* folgen *Counter-Strike: Global Offensive* und *Dota 2*. Beide Titel generieren auch heute noch große Summen durch ihre Ingame-Shops. In gewisser Weise markiert *The Orange Box* damit einen Wendepunkt in der Geschichte des Studios. Das alles kann Redakteur Sebastian Weber aber noch nicht ahnen, als er im August 2007 nach Seattle jettet. Der Trip dürfte unserem einstigen Kollegen dennoch nachhaltig in Erinnerung geblieben sein: Auf dem Rückflug ins heimische Fürth geht der Koffer mit der Kamera-Ausrüstung von Sebastian und seinem Team verloren. Schuld ist British Airways, beim Umsteigen am Londoner Flughafen Heathrow landet das Gepäckstück inklusive der bei Valve bespielten Videobänder auf einem Haufen mit 12.000 anderen Koffern. Bis die Fluggesellschaft den Koffer lokalisiert und nachschickt, ist der Abgabetermin für die DVD-Abgabe der PC Games längst verstrichen; das schöne exklusive Videomaterial zu *The Orange Box* landet nicht mehr rechtzeitig auf dem Silberling und die Leser müssen länger drauf warten. Zum Glück aber bei weitem nicht so lange wie auf mehr *Half-Life*!



Wie geht's mit *Half-Life 2* weiter? *Episode Two* war das Highlight unserer Vorschau zu Valves denkwürdiger Komplettbox.

Unterschätzt

Portals Potenzial

Am Ende der Titelstory hatten wir sie versteckt, unsere Einschätzung zu *Portal*. Und was schrieb Redakteur Sebastian Weber zum wegweisenden Ego-Puzzler, der eine Vielzahl von Nachahmern inspiriert hat? *Portal* ist „ein verrücktes Puzzlespiel, das mit einer Spielzeit von etwa vier bis sechs Stunden nicht lange fesselt". Die Präsentation der ersten Testräume schien noch nicht allzu viel Eindruck bei unserem Redakteur hinterlassen zu haben. Schwer zu glauben, dass wir zehn Jahre später fast genauso sehnsüchtig auf ein *Portal 3* warten wie auf *Half-Life 3*. Oder *Left 4 Dead 3*. Oder *Team Fortress 3*. Wenn wir so drüber nachdenken, scheint Valve ein generelles Problem mit der Zahl 3 zu haben …

Valve rekrutierte das *Portal*-Team direkt von der Universität (links). Die geniale Spielidee der Entwickler rund um Designerin Kim Swift (zweite von links) machte aus dem Puzzler einen Riesenerfolg (rechts).

Fotos des Monats

Steine klopfen statt Texte stricken



Das Sommerloch überbrückten unsere beiden Sebastians (links: Weber; rechts: Thöing) offenbar mit Aushilfsarbeiten auf der Baustelle.

Erwischt: Stefan Weiß (rechts) beim Einreiben seines neuen Haarwuchsmittels.

Kein Leichtmatrose

Jack Keane bringt die Synapsen zum Glühen.

Ungewohnt deutlich wurde Redakteur Christian Burtchen in seinem Meinungskasten zum neuen Adventure der *Ankh*-Macher Deck 13: „Kaufen Sie sich dieses Spiel!" Als namensgebender Pirat Jack Keane schlittert der Spieler von einer haarsträubenden Situation in die nächste. Klares Vorbild: Provinz-Pirat Guybrush Threepwood aus der *Monkey Island*-Serie. Geschickt nutzt Deck 13 die lange Wartezeit auf *Monkey Island 5* (erschien 2009 als *Tales of Monkey Island* von *The Walking Dead*-Entwickler Telltale Games), um alle möglichen Freibeuterklischees aufzuwärmen und bekannte Filme, Serien, Bücher und Spiele durch den Kakao zu ziehen. Spielerisch setzen die heutigen *The Surge-Macher* auf klassische Point&Click-Tugenden, trotz 3D-Technik gibt es keine Minispiele oder Action-Einlagen, die vom Knobeln ablenken. Für die knackigen Rätsel lässt PC Games am Ende des Tests eine Wertung von 84 Spielspaßpunkten springen. Christian Burtchen: „Frech wie Larry, sympathisch wie Guybrush, schlagfertig wie Simon – Jack ist der neue Adventure-Held!"



Schräge Charaktere und lustige Dialoge: *Jack Keane* eifert alten Lucasarts-Klassikern nach.

Am Scheideweg

Der innovative Solo-Multiplayer-Mix *The Crossing* sollte nie das Licht der Welt erblicken.

Das Wort „Crossplay" steht heute hauptsächlich für das (selten genutzte) Feature, Spieler von Online-Titeln über Plattformgrenzen wie PC, PS4 und Xbox One gegeneinander auf dem gleichen Server antreten zu lassen. Wäre es nach den Franzosen von Arkane Studios (*Dark Messiah of Might & Magic*) gegangen, müsste der Begriff heute aber auch für eine ungewöhnliche Mixtur aus Single- und Multiplayer-Modus herhalten. Als wir in Ausgabe 09/07 Arkanes neues Spiel *The Crossing* vorstellten, konnten wir selber kaum glauben, was wir da zu berichten hatten: Die Einzelspielerkampagne des Actiontitels sollte auf Wunsch die KI-gesteuerten Feinde mit menschlichen Widersachern ersetzen. Wer also in der Rolle eines Templers mit Schwert und Wurfstern im umkämpften Paris-Setting auf schwer bewaffnete Verbrecher und korrupte Elite-Polizisten stieß, der bekam es mit der Präzision echter Spieler hinter den Pixelfassaden dieser Widersacher zu tun. Wer sich heute fragt, warum er noch nie etwas von diesem abgefahrenen Konzept gehört hat: *The Crossing* wurde nie veröffentlicht; die im Artikel gezeigten Screenshots und ein erster Trailer sind alles, was Entwickler Arkane jemals vorzuweisen hatte. Das endgültige Aus kam zwar erst 2009, doch bereits vor zehn Jahren zeigte sich Redakteur Thomas Weiß skeptisch ob der hochtrabenden Pläne des Studios. Indes: Arkane ließ sich von diesem Fehlschlag nicht aus der Ruhe bringen, es folgten großartige Einzelspieler-Erlebnisse wie die *Dishonored*-Serie und das erst kürzlich erschienene *Prey*-Reboot. Doch der Traum von *The Crossing* lässt die Entwickler wohl nicht los: Aktuell soll Arkane unbestätigten Gerüchten zufolge wieder an einem Multiplayer-Titel arbeiten. Ob der genauso ambitioniert wird, wie *The Crossing* geplant war?

Die Vorschau zum Spiel begann so: „Möglich, dass Sie das, was der folgende Bericht verkündet, zwei Mal lesen. Einmal, um es zu verstehen, und dann, um festzustellen: Das steht da wirklich."



TWO WORLDS

The Crossing verbindet zwei Welten miteinander: Ei

▲ DAS REICH DER TEMPELRITTER | Die Templer mögen's mittelalterlich. The Crossing hat ihre Geschichte umgeschrieben: In der Realität wurden die Kreuzritter vom französischen König beseitigt, im Spiel konnten sie sich gegen ihn durchsetzen und einen totalitären Staat schaffen.

▼ DAS REICH DER GANGS UND POLIZISTEN | Das Frankreich der Zukunft erinnert ein bisschen an die Atmosphäre, die Half-Life 2 mit City 17 heraufbeschwört. Nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass der Art-Director von Valve in The Crossing seine Finger im Spiel hat.



BILLIG BALLERN | Die Gangs können sich keine teuren M4A1-Sturmgewehre leisten. Sie müssen mit der Uzi auskommen.

KEIN KOMMENTAR | Was dieser Waggon darstellt, wissen wir nicht. Die Entwickler haben keine Erklärung mitgeliefert.

BÖSEWICHT | Das markante Gesicht dieses Herrn legt die Vermutung nahe, dass es sich um eine Story-Person handelt.

WIE IN ECHT | In begabten Händen kann die Source-Engine einen realistischen Look erzeugen.

Rapture lockt

Der *Bioshock*-Beginn verzückt das Team.

„Eine Überraschung in Zeiten verloren geglaubter Innovation" fasst Redakteur Thomas Weiß sein Erlebnis der ersten Spielstunden von *Bioshock* im letzten Artikel vor dem Test zusammen. Unmittelbar vor dem Verkaufsstart des ungewöhnlichen Ego-Shooters der *System Shock 2*-Macher zeigte Thomas sich begeistert vom phänomenalen Auftakt mit Flugzeugabsturz, Tauchkapselfahrt und gruseliger Einführung in die Unterwasserstadt Rapture. Die 90er-Wertung war für unseren Autor da nur noch Formsache; zu bahnbrechend war das Gespielte, zu unvergleichlich in einer Branche, „in der Nachfolger neue Konzepte zu ersticken pflegen". Mit 93 Punkten ist *Bioshock* bis heute einer der am besten bewerteten Shooter in der Test-Datenbank von PC Games; zehn Jahre nach dem Release hat das Spiel mit Big Daddies und Little Sisters nichts an Faszination eingebüßt. Mit den Worten von Thomas Weiß: „Lange nicht mehr hat mich ein Spiel so mitgerissen wie *Bioshock*."



Das bizarre Design von *Bioshock* ist legendär; jeder zweite Screenshot taugt als Gemälde-Ersatz in einer Kunstgalerie.



Foto: © By Evelyn Hriberšek

Im Jahr 2012 feierte die Künstlerin Evelyn Hriberšek große Erfolge mit ihrer interaktiven Installation *O.R.PHEUS*. Jetzt ist sie mit *EURYDIKE* zurück!

Von: Paula Sprödefeld

Evelyn Hriberšek hatte bereits im Jahr 2012 mit *O.R.PHEUS* eine hybride Kunstform geschaffen, die mehrfach mit Preisen ausgezeichnet wurde. Von Jung bis Alt sind europaweit über 3.000 Menschen in Bayerns schöne Hauptstadt München gepilgert, um das Projekt selbst zu erleben, das Grenzüberschreitung, Selbstversuch und Experiment in einem ist. Nun lädt VR- und AR-Pionierin Evelyn Hriberšek erneut ein, diesmal zu *EURYDIKE*, dem Nachfolger ihres preisgekrönten Erstlingswerks.

EURYDIKE vereint Games, Hightech, Bildende Kunst und Musiktheater und will damit aktuelle Genderthemen ansprechen. Alle Generationen sollen die interaktive Rauminstallation erleben können. Dazu gestaltet Hriberšek, wie auch schon bei *O.R.PHEUS* einen Raum so, dass er einerseits zum haptisch erlebbaren Spielort wird, andererseits aber zusätzlich noch mit neuen Technologien wie Augmented Reality erweitert wird. Wie schon bei *O.R.PHEUS* werden dafür Smartphones mit Scanner-Funktion verwendet und natürlich Kopfhörer, um das Erlebnis möglichst allumfassend zu gestalten. So verbindet die Künstlerin die echte mit der virtuellen Welt, wie es schon viele Filme vorgemacht haben, jedoch mit dem Unterschied, dass man das jetzt live miterleben kann. Jeder Besucher soll dabei seine ganz eigene Erfahrung machen, deshalb soll die Installation immer alleine betreten werden. Darauf legt die Künstlerin besonderen Wert.

Inspiriert wurde Evelyn Hriberšek unter anderem von der griechischen Sage des Orpheus und der Eurydike. Orpheus war der Sohn der Muse Kalliope und ein wunderbarer Sänger, dem Apollon, der Gott der Musik, selbst eine Leier geschenkt hatte. Mit seinem Gesang konnte Orpheus sogar Bäume und Steine berühren. Seine Frau war die wunderschöne Flussnymphe Eurydike , die er sehr liebte. Eines Tages starb Eurydike durch einen Schlangebiss. Orpheus machte sich auf in die Unterwelt, um Hades, den Gott der Toten, zu überreden, sie ihm wiederzugeben. Er stand also vor Hades Thron, spielte sein wehklagendes Lied und die gesamte Unterwelt war furchtbar gerührt. Nur deshalb gestatteten ihm Hades und seine Frau Persephone, dass Eurydike ihn wieder in das Reich der Lebenden begleiten darf – jedoch unter der Bedingung, dass Orpheus sich auf dem Weg nach oben nicht zu ihr umdrehen dürfe. Andernfalls müsste Eurydike für immer im Totenreich bleiben. Das Paar machte sich auf den langen, beschwerlichen Weg und Orpheus konnte weder ihren Atem, das Rascheln ihrer Kleidung, noch ihre Schritte hören. Nach einer Weile der Angst drehte er sich doch um, nur um zu sehen, wie sie vor ihm zurückwich und wieder in die Unterwelt zurückkehren musste.

Hriberšek zufolge werden die Besucher in ihrer Installation *EURYDIKE* zu Orpheus und die Umgebung zu Eurydike. Ab dem 10. Oktober 2017 könnt ihr euch in München selbst ein Bild davon machen, was genau das bedeuten soll. ❑

EURYDIKE KOMMT NOCH DIESES JAHR! SAVE THE DATE!

Habt ihr Lust darauf bekommen, *EURYDIKE* selbst zu erleben? Dann könnt ihr euch ab sofort die Tickets für die Installation sichern!

Die Premiere von Evelyn Hriberšeks Installation ist am 10. Oktober 2017 und seit dem 10. August 2017 könnt ihr euch die Early-Bird-Tickets über http://eurydike.muenchenticket.net bestellen. Mehr Informationen zum neuen Projekt findet ihr auf der Webseite www.eurydike.org. Wer Fragen hat, nutzt einfach das Kontaktformular auf der Webseite.

- Die Premiere ist am 10. Oktober 2017.
- Der Verkauf für die limitierten Early-Bird-Tickets zum Frühbucherpreis startete am 10. August 2017.
- Webseite: www.eurydike.org
- Tickets: http://eurydike.muenchenticket.net
- Ticket-Hotline: 089/54818181

Foto: © By Evelyn Hriberšek

DAS VORGÄNGERPROJEKT *O.R.PHEUS*

Bevor sich Evelyn Hriberšek ihrem neusten Projekt EURYDIKE widmete, beschäftigte sie sich mit dem Vorgänger, genannt *O.R.PHEUS*. Dieses Projekt feierte 2012 in München Premiere und wurde mit vielen Preisen gerühmt.

Von 2009 bis 2012 arbeitete Evelyn Hriberšek an ihrem ersten hybriden Kunstprojekt *O.R.PHEUS*. Im Oktober 2012 feierte die Installation dann in München in einem Tiefbunker Premiere und lockte zehn Wochen lang über 3.000 Besucher im Alter zwischen 16 und 85 Jahren aus ganz Europa an. Unter anderem wurde Hriberšeks Werk für den Deutschen Entwicklerpreis 2012, den Deutschen Computerspielpreis 2013 (in der Kategorie Best Serious Game) und den Hauptpreis der B3 Biennale 2013 nominiert. Ausgezeichnet wurde *O.R.PHEUS* mit dem Kultur- und Kreativpilot Deutschland 2013 von der deutschen Bundesregierung.

Das Projekt *O.R.PHEUS* ist ein gewagter Mix aus Formen der klassischen Oper, der Installationskunst und der Videospielkultur und überschreitet damit die Grenzen einzelner Medien, um sie alle auf eine neue innovative und spielerische Weise zu vereinen.

Zunächst werden Besucher eingewiesen, was überhaupt ihre Aufgabe sein soll. Diese besteht darin, sich selbst den Mythos des Orpheus zu erspielen. Dazu steigt der Besucher in einen Tiefbunker im Herzen Münchens herab. Wenn es zwei Menschen sind, werden sie in verschiedene Sektionen des Bunkers geschickt und haben jeweils etwa 25 Minuten Zeit, sich in den Räumen komplett frei zu bewegen, sie zu erkunden und die Objekte zu benutzen. Trotzdem müssen die Spieler immer die Zeichen im Kopf haben, nach denen sie suchen müssen. Diese können dann mittels Smartphone, Kopfhörern und Augmented Reality angesehen werden und bergen audio-visuelle Inhalte wie Videos, Musik oder Geschichts-Fragmente.

Die Schlagworte bei *O.R.PHEUS* sind Grenzüberschreitung, Separierung, Limitierung und Entscheidung. Schon der erste Schritt, in den Bunker hinunterzugehen, stellt für viele Besucher eine persönliche Grenze dar und kostet ihnen einige Überwindung. Die Separierung vom Partner, wenn man zu zweit gekommen ist, ist der nächste große Schritt. Die Entscheidung, in welcher Reihenfolge welche Räume betreten werden, ob auch die dunklen Räume erkundet werden und vor allem die Zeitgrenze von 25 Minuten spielen alle ineinander und sollen den Besucher vor eine ebensolche Herausforderung stellen, mit der auch Orpheus selbst in der Sage konfrontiert war.

O.R.PHEUS entstand in Kooperation mit den Kulturreferat München und dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe. Dort stellte Hriberšek ihr Projekt zunächst Bernd Lintermann vor, der später die Software-Entwicklung übernahm, und dann Ludger Brümmer, der für die Kompostion von *O.R.PHEUS* zuständig war.

Ziel des Projekts war laut der Künstlerin, klassische Mediengrenzen aufzubrechen, dabei den Operngänger neben den Computernerd zu stellen und sie beide für das gleiche Werk zu begeistern. Hriberšeks *O.R.PHEUS* soll jede Zielgruppe ansprechen und sie dazu animieren, sich höchst komplexe Inhalte zu erspielen, dabei aber trotzdem Spaß zu haben und unterhalten zu werden. In einer Zeit, in der die Grenzen zwischen den Medien immer mehr verschwimmen, hat es Evelyn Hriberšek bereits gemeistert, ein hybrides Medium zu erschaffen, dass jeden anspricht, ob jung oder alt, Theaterfreund oder Computerass.


Eine verlassene Badewanne mit pinker Flüssigkeit und mittendrin der zu scannende Hinweis.


Beklemmend: Pinke Kontaminationsanzüge hängen in weiß gefliesten Räumen.


Das medizinische Thema erinnert an ein verlassenes Krankenhaus der 50er Jahre. Gruselig.

Fotos: © By Evelyn Hriberšek & Julian Rupp

AUSNAHMEKÜNSTLERIN EVELYN HRIBERŠEK

***O.R.PHEUS* und *EURYDIKE* sind große Projekte von Evelyn Hriberšek, aber nicht nur dadurch wurde sie bekannt. Viele andere Projekte, an denen sie gearbeitet hat, wurden mit Preisen ausgezeichnet. Außerdem doziert sie sogar an Universitäten.**

Evelyn Hriberšek bezeichnet sich selbst als Innovation Artist, Future Thinker und Experience Director und entwickelt virtuell-analoge Welten, die zur Interaktion einladen. Sie vermischt dabei Videospiele, Musiktheater, Film, Bildende Kunst sowie neue Technologien wie Virtual Reality und Augmented Reality und erschafft eine hybride Kunstform. Hriberšeks Installationen zielen darauf ab, Publikums-, Alters- und Genrestrukturen aufzubrechen. Das schafft sie mit ihren individuellen, radikalen und immersiven Erlebnissen, die sie in akribischer Kleinstarbeit inszeniert.

Mehrfach erhielt die junge Künstlerin Preise für ihre Werke, die gerne auch einmal Grenzen überschreiten und Realität und Virtualität miteinander verschmelzen lassen. *O.R.PHEUS*, das Projekt vor *EURYDIKE*, erregte international Aufsehen und wurde für einige wichtige Preise nominiert. Von der deutschen Bundesregierung wurde die Künstlerin für ihr Werk ausgezeichnet.

Evelyn Hriberšek hat aber nicht nur eigene Projekte, die sie realisiert. Sie arbeitet und entwickelt auch Produktionen für große Marken wie *Resident Evil 6* oder *Bioshock Infinite*. Außerdem bereist sie die ganze Welt und ist als Kuratorin und Referentin tätig. Für die Universität Bayreuth – eine der wenigen Unis in Deutschland mit einem Gaming-Studiengang – entwickelte sie das Fach „Neue Wirklichkeiten – Inszenierungsformen für ein digitales Zeitalter“. Dieses lehrte sie natürlich auch an der bayrischen Hochschule, und zwar in einem interdisziplinären Think Tank. Daraufhin wurde sie zum Program Chair Europe des Internationalen Symposiums für Augmented und Mixed Reality eingeladen.

Ein ethischer Code und die Aufklärung im Umgang mit den neuen Medien und Technologien unserer datenbestimmten Zeit sind der Künstlerin, die sich selbst als Architect of Tomorrow sieht, sehr wichtig.

Im Moment ist die Künstlerin damit beschäftigt, ihr neues Projekt *EURYDIKE* fertigzustellen, das am 10. Oktober 2017 in München Premiere feiern soll.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Weil ich immer noch darauf angesprochen werde, warum ich mich nicht von meinem obsoleten, amerikanischen Straßenmonster trennen mag, hier nun (voraussichtlich) meine letzten Ausführungen zum Thema Auto und RR.

Der „Grumpy Old Dodge" hat Charakter. Eine Eigenschaft, die ich an modernen Autos vermisse. Im Normalfall sind sie mir schlicht zu gesichtslos. Im Prinzip spräche ja nichts dagegen, den Dodge dereinst gegen einen modernen Kleinwagen zu ersetzen. Die Frage ist halt nur, welchen? Und diese Frage ist für mich schwerer zu beantworten, als man denkt! Um mich entscheiden zu können, müsste ich erst einmal unterscheiden können. Eine Übung, welche mir bei modernen Autos von Jahr zu Jahr schwerer fällt, weil sie offenbar nur noch nach praktischen Gesichtspunkten konstruiert werden und der cw-Wert wichtiger als das Aussehen ist. Um ein Auto zu erkennen, muss man das Logo zuordnen oder einen Schriftzug suchen. Das war früher irgendwie anders. Stilvoller.

Ein Bekannter von mir, wollte mich für seinen Toyota begeistern, und fand es zweckdienlich, mir dazu das „In-Car Entertainment System" vorzuführen. Ein Touchscreen, mit dem man allerlei lustige Funktionen aufrufen, Musik und DVDs abspielen, Textnachrichten oder auch den Wetterbericht (!) vorlesen lassen konnte. Ganz abgesehen davon, dass ich nicht vorhabe, ein überdachtes Tablet mit Rädern zu pilotieren, hat sich dieser Wagen selbst gerichtet, weil er anfing, in Rechtskurven regelmäßig auszugehen. Es hat lange gedauert, bis herausgefunden wurde, dass dafür der Schlüsselbund am Zündschlüssel verantwortlich war, der durch sein Gewicht in Rechtskurven für allerlei spaßige Verwirrungen der Elektronik verantwortlich war.

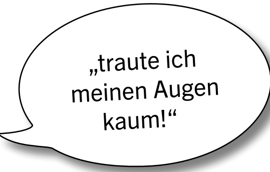
Derart mimosenhafte Technik will ich mir nicht antun. Was käme dann in Betracht? Wenn ich TV gucke, sehe ich zwangsläufig auch Werbung für Autos. Nissan wirbt hier für seinen Qashqai (alleine für den Namen gehören dem Verantwortlichen fünf Schläge auf den nackten Hintern verpasst) mit der Musik von Black Sabbath und dem Lied *Paranoid* im Hintergrund, was ich irgendwie arg unpassend finde. Werde ich paranoid, wenn ich diesen Wagen kaufe oder muss ich es sein, um ihn zu erwerben?

Aber ich muss nicht lange warten – meist kommt etwas später ja auch der Spot für den neuen Smart. Ich sehe so etwas öfter auf den Straßen und habe mich immer gefragt, wie könnte ich da einsteigen, ohne Vaseline auf meine Hüften zu schmieren? Platzen die Scheiben, wenn ich im Inneren nießen muss? Kann der Smart noch losfahren, wenn mein Dodge an der Ampel hinter ihm steht und ich die Lüftung einschalte? Um Jeff Dunham zu zitieren: „This is not a car, it´s a lunchbox"!

Aber die Werbung dafür gibt mir dann den Rest. Im Hintergrund hört man ein defektes elektronisches Gerät, welches merkwürdige Töne von sich gibt. Dazu zappeln einige junge Menschen. Ich habe mir sagen lassen, dass es sich hierbei um tanzen handelt. Spontan hätte ich allerdings auf einen Schlaganfall getippt. Noch dazu wird mir versichert, dass ich beim Kauf dieses Autos (?) kostenlos ein Paar Markensportschuhe bekäme! Schuhe zum Auto? Trauen die ihrem eigenen Produkt so wenig? Warum nicht gleich eine Jahreskarte der Bahn als Dreingabe?

Danke, aber so wird das nix mit der Motivation zum Abrüsten meines Fahrzeugs und ich fahre erstmal weiterhin meinen „G.O.D.".

Kochbuch



Hallo Rossi,

die 300te Ausgabe der PC Games ist in vielerlei Hinsicht etwas Besonderes. Als ich angefangen habe, sie zu lesen, wurde als erstes Deine „Rumpelkammer" aufgeschlagen. Ich war erst etwas verdutzt, dass Dein Platz im Heft in den Extended-Bereich gerutscht war. Dann stellte ich zu meiner Überraschung fest, dass es ein Best-Of Deiner bisherigen Arbeit ist. Als ich dann die eigentliche Rubrik gefunden hatte, traute ich meinen Augen kaum! In der nächsten Ausgabe gibt es das lang ersehnte und erwartete Kochbuch mit Deinen Rezepten? Ich war total schockiert! So schockiert, dass ich gleich ein Abo der PC Games abgeschlossen habe. Denn die nächsten Ausgaben zu verpassen, wäre ein schwerer Fehler.

Ich habe ja die tiefe Hoffnung, dass die hübsche blonde Dame, die Fotomodell für dein Kochbuch stand, mit dem Abo zusammen ausgeliefert wird. In dem Fall würde ich sehnsüchtig an meinem Briefkasten warten, um die Sendung persönlich in Empfang zu nehmen und sicherzugehen, dass dem wertvollen Frachtgut nichts passiert ist. Ich könnte mich durchaus dazu hinreissen lassen, extra für sie eine Limousine zu mieten, um einen sicheren Transport zu mir zu gewährleisten.

Die dritte Alternative wäre die, dass ich die Zeitung mit allen Extras bei Eurem Verlagsgebäude in Fürth persönlich abholen komme.

Liebe Grüße: Thomas

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Vormonat: Paula wurde von sehr, sehr vielen erkannt und per Los geht der Preis an Roland Bern.

Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Servus Thomas,

eigentlich sollte sich in dieser Ausgabe endlich RRs Kochbuch als PDF befinden. Sicher sind dir die Formulierungen „eigentlich“ und „sollte“ aufgefallen. Leider kommt es bisweilen anders als erwartet. Hier steckte der Wolf im Detail und die Situation ist irgendwie total verfischert. Auf Grund interner Probleme, welche hauptsächlich in der begrenzten Menge an Personal, im Verbund mit nahezu unbegrenzter Menge an zu verrichtenden Arbeiten begründet sind, musste das Kochbuch leider verschoben werden – laut Aussage des Verantwortlichen, den ich hier nicht nenne, aber nur um eine Ausgabe. Wer sich darüber beschweren möchte, wendet sich dazu bitte an die E-Mail Adresse „michhatniemandgefragt@computec.de“, oder „sündenbock@pcgames.de“.

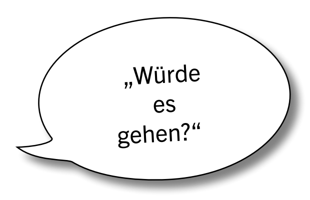
Vielen Dank für das Nicht-Lynchen des Schreibers dieser Zeilen und Unterlassungen aller Aktionen, welche Teer und Federn beinhalten.

Wenn du das Abo aus oben genanntem Grund tatsächlich abgeschlossen hast (Warnung: Ich prüfe das nach!) muss ich mich dann auch doppelt entschuldigen. Als Buse würde ich dich einladen, dein Heft hier in der Redaktion abzuholen und ich würde persönlich dafür sorgen, dass es dir von besagter Kollegin überreicht wird.

Ich hoffe, dass die Verbandskästen bei uns alle gut bestückt sind, da ich eher nicht von einer freiwilligen Mitarbeit der Guten ausgehe und Kratzwunden bei mir immer so schnell bluten.



Schtiem?



Hallo währe es möglich Kays das ich wenn ein neuen Key vom Steam Spiel kommt das ich benachritigt werde newa und an den Gewinnspiel wie teilzunehmen bestimmt und den Steam abzukassieren verwendung ist spät per E-Mail? Würde es gehen?

Josh

Okay – ich glaubte problemlos zu erkennen, in welcher Sprache die E-Mail verfasst wurde. Das war aber auch schon das Einzige, welches keine Probleme verursachte. Deine Zeilen sind für mich irgendwie wie die Filme von David Lynch – ich kapier einfach nicht, worum es geht und was das soll. Eine Weile dachte ich sogar, dass es sich hier um ein Anagramm handeln könnte. Ich fing an, Buchstaben und ganze Wörter zu vertauschen – ohne Erfolg. Rückwärts gelesen könnte es sich jedoch auch um eine Wegbeschreibung auf aramäisch handeln. Ich gebe auf. Bitte helfen Sie mir, den Buchstabensalat zu entwirren.

Veränderung



Es MUSS zwingend erlaubt sein, Win XP oder ähnliche zu behalten für immer. denn es ist ja, wenn ich den PC gekauft habe, MEIN Gerät mit dem ich arbeite und umgehen muss. Und NICHT jemand anderes. Da jedermann andere fähigkeiten und Wünsche hat, MUSS dies zwingend akzeptiert werden, da es nun mal lebenswichtig IST, dass jeder den PC aussuchen kann, mit dem er auch arbeiten KANN. Bitte keine unnötigen Updates oder irgendwelche spiele vorinstallieren die man selber aber doch vermutlich nicht benötigt. Ein PC sollte immer gleich bleiben, da ewig gleiches sicherheit bringt. Das alles hier gilt natürlich NICHT für die anderen menschen..aber für einige wie mich.

Lisa Minjana

Niemand zwingt dich, deinen alten PC mit Windows XP zu verschrotten. Natürlich ist es erlaubt, den weiterhin zu behalten. Die Frage ist halt nur, wozu willst du das? Es gibt etliche Dinge, für die er noch geeignet sein könnte – allerdings gehört alles, was mit Internet und Online zu tun hat, garantiert nicht mehr dazu. Zwar wurde im Mai erst ein Mini-Update für XP veröffentlicht, aber in Punkto Sicherheit kann dieses Betriebssystem inzwischen einfach nicht mehr mithalten. Von der Leistung ganz zu schweigen.

Ein PC sollte immer gleich bleiben? Darf ich an dieser Stelle laut lachen? Welcher PC sollte immer gleich bleiben? Deiner? Wie willst du Hersteller dazu zwingen, etwas für deinen PC zu produzieren? Ein Bekannter von mir hat mir neulich sein Leid geklagt, dass es keine USB-Sticks mehr gibt, denen ein Treiber auf Diskette oder CD beigelegt ist. Sein PC (Windows 98SE) erkennt die Sticks ohne halt nicht. Natürlich kann er seinen uralten Rechner weiter nutzen (er steht in einer KFZ Werkstatt), aber er kann nicht erwarten, dass dafür noch jemand Speichersticks herstellt oder Programme dafür entwickelt.

Und dein Argument, dass „ewig gleiches Sicherheit bringt“, ist so falsch, dass das Gegenteil davon richtig ist.

Wenn du willst, kannst du deinen PC selbstverständlich weiter nutzen. Aber erwarte nicht, dass er auch weiter unterstützt wird. Die Rechner, welche unter DOS liefen und ein 5,25 Zoll Diskettenlaufwerk hatten, sind inzwischen ja auch nahezu ausgestorben. Ein Verlust für die Menschheit ist dieser Umstand wahrlich nicht.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Astronauten Nahrung

Eiscreme, die jahrelang haltbar ist und nicht gekühlt werden muss? Klingt abgefahren und ist es auch! Hierbei handelt es sich um Eiscreme, welche gefriergetrocknet wurde. Zu haben ist sie in drei verschiedenen Sorten – Eiscreme Neapolitan, Mint Chocolate Chip, sowie Ice Cream Sandwich. Ich war sehr skeptisch, aber überraschenderweise kaut sich der Inhalt der luftdichten Packungen erstaunlich angenehm. Was mich noch mehr überraschte – das Zeug schmeckt sogar ausgesprochen gut. Ich habe auf Raststätten schon schlechteres Dessert bekommen! Lediglich das mit der Kälte muss man sich halt dazu denken. Ich hab jetzt immer etwas vom Astronauten-Eis im Handschuhfach und unter der Sitzbank des Motorrads. Falls die Zombie-Apokalypse kommt, hab ich zumindest Nachtisch! www.getdigital.de



Bildquelle: Getdigital.de

Frauenfragen



Lieber Rainer!
Liebes Redaktionsteam!

Auch auf die Gefahr hinauf, an dieser Stelle nun der 500 Leser mit derselben Anmerkung zu sein:

Wie kann ein so modernes und fortschrittliches Magazin wie ihr eine junge und durchaus adrette blonde Kollegin mit dem Schild KOSTENLOS versehen. Billig wirkt die Dame nämlich überhaupt nicht. Auch wenn ihr euch von derartiger Werbung vermutlich eine massiv erhöhte Auflage erwarten könnt, so würde sich Alice Schwarzer bei solch infamen Frauenhandel im Grabe umdrehen. (Ist die überhaupt schon tot… nein, ich denke die sieht nur so aus)…

Auf alle Fälle traut ihr euch was…

MfG: Michael Honis

Eingangs möchte ich erwähnen, dass für meine Seiten nur ich alleine verantwortlich bin. Selbst der böse Wolf hält sich hier vornehm zurück und beschränkt sich auf gelegentliches, verzweifeltes Augenrollen.

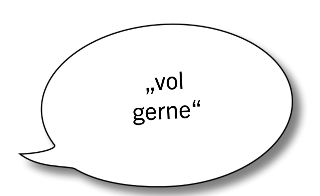
Ich habe niemals eine Kollegin mit einem Schild „kostenlos“ versehen. Hier war dein Wunschdenken wohl ausgeprägter als deine Sehkraft.

Aber natürlich habe ich großen Respekt vor deinem Bemühen, die Würde aller Frauen zu bewahren. Ich werde somit künftig auf die Abbildung von hübschen Kolleginnen verzichten, und fortan nur noch hässliche Kollegen dazu heran ziehen – davon haben wir hier eh mehr. Da dies auch sicher unsere anderen Leser befürworten, können sich alle dann beim Michael bedanken.

Anfrage

Hai Herr ippisch

ihre heft lese ich schon sehr lange und vol gerne mochte auch



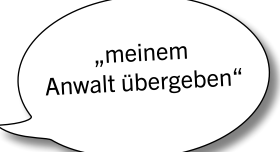
immer die Extras z.b. die Karten Poster von die spiele oder die komplettlösung oder tipps für die Spiele was ich mal fragen wollte kann man die wieder machen in der Ausgabe und kann mann ältere Ausgaben noch bestellen?

LG Wolfgang

Es ist natürlich immer eine gute Idee, sein Anliegen gleich der Geschäftsleitung vorzutragen. Und um zu zeigen, wie korrekt man unterwegs ist, sollte man sich dazu auch stets einer flapsigen Ausdrucksweise bedienen. Auf Rechtschreibung und Grammatikregeln sollte tunlichst verzichtet werden, um den Intellekt der Geschäftsleitung nicht zu arg zu strapazieren. Selbstverständlich ist die Geschäftsleitung stets unterbeschäftigt und freut sich über jeden einzelnen Auftrag. So – und nun bitte aufwachen!

Natürlich hat die Geschäftsleitung deine E-Mail kommentarlos an mich weitergeleitet. Aber ich bin ja bekanntlich ein Netter! Und darum werde ich deine Fragen auch nur beantworten, wenn du sie mir noch einmal stellst – aber diesmal mit korrekter Rechtschreibung (Null bis maximal zwei Fehler bei dieser Länge halte ich für angemessen), einwandfreier Interpunktion und Grammatik. Deine Eltern werden mir dankbar sein!

Beschwerde



Hallo PC Games!

Ich finde es unverantwortlich, wie sie die Leser verarschen. Auf den Cover ihrer 300 Ausgabe werben sie ganz eindeutig mit VIER Vollversionen. Tatsächlich ist auf der DVD aber nicht Sudden Strike enthalten. Das ist ganz klar Betrug. Ich werde in Foren alle vor ihnen waren. Mein geld erstatten sie mir bitte in den nächsten 3 werktagen zurück. Unabhängig davon werde ich den Fall meinem Anwalt übergeben.

Lars Hohmann

Sehr geehrter Herr Hohmann,

leider ist es Ihrer geschätzten Aufmerksamkeit entgangen, dass weder auf dem Cover besagter Zeitschrift, noch an anderer Stelle damit geworben wurde, dass sich alle vier Vollversionen auf der DVD befänden. In der Inhaltsangabe (Seite sechs) ist sogar explizit erwähnt (in großer Schrift), dass sich das angemahnte Spiel NICHT auf der DVD befindet, sondern in Form eines Steam-Codes beigelegt ist. Von Betrug zu sprechen, fällt daher in den Bereich der üblen Nachrede, was nun wirklich ein Fall für einen Anwalt wäre.

Ich hoffe auf Ihr Verständnis dafür, dass ich diese Angelegenheit als erledigt betrachte und auf weitere diesbezügliche Konversation verzichte. In Bayern haben wir ein Sprichwort: „Mit manchen Menschen zu streiten, ist, wie gegen eine Taube Schach zu spielen: Egal wie gut du spielst, die Taube wird alle Figuren umwerfen, auf das Brett kacken und herumstolzieren, als hätte sie gewonnen.“

Mit vorzüglicher Hochachtung:
R. Rosshirt

Fehler des Monats



Hallo!

Habe euren interessanten Artikel zu Far Cry 5 gelesen und möchte dazu nur folgende anmerken. Das Foto auf dem „gluttony“ an die Häuserwand geschrieben ist: Gluttony bedeutet nicht Unverträglichkeit. Wenn damit eine der sieben Todsünden bezeichnet wird ist die korrekte Übersetzung „Völlerei“. Ansonsten ist es am ehesten mit „Maßlosigkeit“ zu übersetzen.

Lg Marius

Gratuliere, du hast dir den Titel für den „Klugscheißer des Monats“ redlich verdient. Diese Ehre erhalten MAXIMAL zwölf Personen per Anno. Ich habe schon überlegt, eine Liste all dieser Preisträger, samt deren Ausführungen auf unserer Internetseite zu veröffentlichen, damit dieser Ehrentitel auch irgendwie „amtlich“ wird.

Im Übrigen möchtest du „folgendeS“ anmerken, nicht „folgende“. Ja, das ist eine Kleinigkeit, aber unsere Preisträger müssen sich das gefallen lassen!

Quiz



Servus Rainer,

ich bin ein absolutes Fangirl Deiner Rumpelkammer. Die hübsche junge Dame ist eure Volontärin, Paula Sprödefeld. Ich wünsche dir einen guten Start in die neue Woche (da du wahrscheinlich diese E-Mail erst am Montag lesen wirst)

Liebe Grüße: Nicole Suchy

Leider (in diesem Fall nicht geheuchelt – es tut mir wirklich leid) bist du bei der Ziehung zum Quiz leer ausgegangen, obwohl du natürlich richtig getippt hast. Ich veröffentliche deine E-Mail auch nur, weil ich mich so sakrisch (im Hochdeutschen gibt es leider keinen adäquaten Ausdruck dafür) gefreut habe, ein Fangirl (!) zu haben.

Ich wollte damit halt ein wenig protzen und angeben.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.


Christoph, die PC Games und Feuchtgebiete...


Adrian ist stolz auf sein „Paulagramm“ in der PC Games.



Die Tochter von Andreas ist genau 300 Ausgaben der PC Games alt.

Rossis Speisekammer

Heute: Herzhafter Auflauf

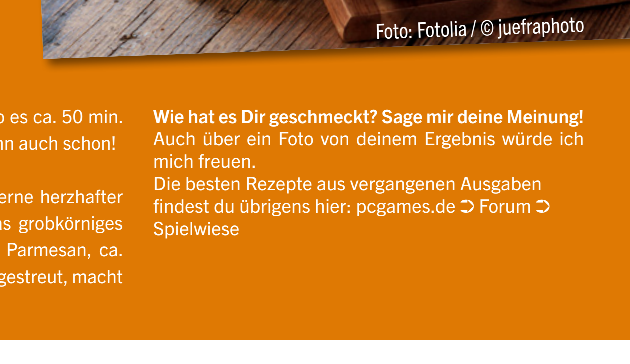


Foto: Fotolia / © juefraphoto

Wir brauchen:

- 6 kleine Putenschnitzel
- 1 Becher Sahne
- 150–200 ml Milch
- 1 Tüte Zwiebelsuppe

Dieser Auflauf ist extrem einfach zu machen, gelingt immer und benötigt kaum Werkzeug.

Wir legen die Putenschnitzel in eine Auflaufform, dann mischen wir Milch und Sahne und geben alles über das Fleisch. Es sollte komplett bedeckt sein. Falls nicht – etwas Milch noch dazu geben. Jetzt nur noch den Inhalt der Tütensuppe darüber streuen und ab damit auf die mittlere Schiene des Backofens wo es ca. 50 min. bei ca. 180 Grad bleibt. Das war es dann auch schon!

Am besten passt dazu Reis. Wer es gerne herzhafter mag, gibt direkt auf das Fleisch etwas grobkörniges Salz und ein wenig Chilipulver. Auch Parmesan, ca. 10 Minuten bevor es fertig ist darüber gestreut, macht sich sehr gut.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Krypto-Goldrausch

Seite 106

Wer aktuell eine Grafikkarte kauft, muss aufgrund des Mining-Booms oft tief in die Tasche greifen. Weshalb ist das so?

Die Renaissance der Retro-Spiele



Frank Stöwer

Das SNES Mini, Nintendos geschrumpfte Retro-Konsole, ist bereits Monate vor dem Release vergriffen oder wird zurzeit auf Online-Marktplätzen zu Mondpreisen verkauft. Atari stellt mit der Ataribox eine Konsole für Atari-VCS-2600-Klassiker vor, die dank Online-Unterstützung und SD-Karte auch auf dem PC laufen. Titel mit Retro-Spielhallen-Flair wie das in der letzten PC-Games-Ausgabe (08/17) getestete *Nex Machina*, bei denen schnörkelloser, rasanter Ballerspaß im Vordergrund steht, haben wieder Konjunktur. So wie es aussieht, scheint das Retro-Gaming in diesem Jahr (schon) wieder einmal eine Renaissance zu erleben. Doch was macht die ollen Spiele-Kamellen eigentlich erneut so beliebt? Die Grafik ist es, vom auf Voxel-Technik basierenden Effektfeuerwerk in *Nex Machina* abgesehen, bestimmt nicht. Ich vermute, es ist die Schlichtheit des Spielprinzips, die dafür sorgt, das SNES-Titel wie *Super Castlevania IV*, *Super Ghouls'n'Ghosts*, *Super Mario Kart* und *Donkey Kong Country* oder VCS-2600-Klassker wie *Asteroids*, *Defender*, *Space Invaders* sowie *Pac Man* ihren Reiz auch heutzutage nicht verloren haben. Manchmal reicht es eben doch, wenn ohne viel Story, innovatives Gameplay und anderen Schnickschnack einfach nur schnelle Reaktion und Geschicklichkeit beim Zocken gefragt sind ;-)

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss man dafür investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzmodellen aus drei Preiskategorien.





Die PC-Games-Referenz-PCs



Da die GPU-Preise auch diesen Monat dank des Mining-Booms auf einem viel zu hohen Niveau liegen, fällt unsere Wahl mit der GXT 1050 Ti nicht optimal aus. Der R3 1300X passt dagegen gut.

CPU



Hersteller/Modell: ....AMD Ryzen 3 1300X
........................+ Wraith Stealth (Boxed Kühler)
Kerne/Taktung: ....4c/4t/3,4 GHz (Turbo: 3,8 GHz)
Preis: ....135 Euro

ALTERNATIVE

Aus Preis-Leistungs-Sicht ist der **Ryzen 3 1300X** dem vergleichbaren Intel-Modell **Core i3-6300 (2c/4t/3,8 GHz, 121 Euro)** überlegen. Solltet ihr über etwas mehr Budget verfügen, legen wir euch den **R5 1400 (4c/8t/3,2 GHz, Turbo 3,4 GHz)** für **155 Euro** ans Herz.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming
Chip-/Speichertakt: ..... 1.392 (1.645 Boost)/3.504 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**177 Euro**

ALTERNATIVE

Der Kauf einer **Radeon RX 470/570** ist selbst Ende Juli aufgrund des **Booms** um das **Mining** von **Kryptowährungen** wie **Bitcoin** und **Ethereum** noch nicht ratsam (siehe **Artikel S. 106 ff.**). Die Verfügbarkeit der für das Mining besonders geeigneten **AMD-** und **Nvidia-Karten** hat sich zwar wieder etwas verbessert, die Preise bleiben aber auf zu hohem Niveau.

MAINBOARD

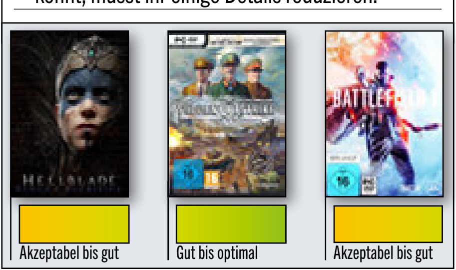
Hersteller/Modell: .... Asrock AB350M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): µATX/Sockel AM4 (AMD B350)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (1), 2.0 (1), x1 2.0 (1) m.2 (1)/**79 Euro**

ALTERNATIVE

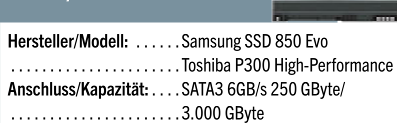
AM4-Platinen mit **X370**-Chip sind nach wie vor teurer als die **B350**-Versionen. Wer ein großes **ATX-Board** mit **AMD-X370-Chipsatz** bevorzugt, greift zum **Asus Prime X370-pro (147 Euro)**. Steckt in eurem PC eine Intel-CPU, benötigt ihr ein **Sockel-1151-Modell** wie das **Asrock Z170 Gaming K4 (116 Euro)**.

GUTE FULL-HD-PERFORMANCE

- *Hellblade* läuft mit der GTX 1050 Ti mit zumeist ordentlichen Bildraten um 45 Fps.
- Die Weltkriegsstrategie *Sudden Strike 4* läuft auch mit maximalen Details sehr flüssig.
- Damit ihr in *Battlefield 4* mit 60 Fps spielen könnt, müsst ihr einige Details reduzieren.



SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo
......................Toshiba P300 High-Performance
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6GB/s 250 GByte/
.....................3.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**90 Euro/82 Euro**

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill Ripjaws V
...................F4-3200C16D-16GVKB
Kapazität/Standard: ...2 x8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: ....16-18-18-38/**133 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Focus G (Seitenfenster [Kunst-.........Stoff], 2 × 120-mm-Lüfter mitgel.)/**49 Euro**
Netzteil: .. XFX TS 550 Gold, 546 W, 80+ Gold (**70 Euro**)
Laufwerk: . Liteon eBAU108, DVD-RW (**22 Euro**) [extern]

ADATA SD600: KOMPAKTES UND FLOTTES, EXTERNES SSD-QUADRAT

Bei externen Speichermedien haben sich 2,5-Zoll-Magnetfestplatten bisher durchgesetzt. Mittlerweile gibt es aber auch SSDs als externe USB-Version, die wie die SD600 von Adata bezahlbar und flott zugleich sind.

Im Leistungstest muss die Adata External SSD Durable SD600 mit 256 GByte Kapazität gegen vier weitere externe SSDs (Samsung Portable SSD T3 [2 Terabyte/740 Euro], Western Digital My Passport [1 Terabyte/390 Euro], Sandisk Extreme 500 [480 GByte/180 Euro], Datastation picco SSD 3.0SD600 [128 GByte/70 Euro]) antreten. Im synthetischen Benchmark mit AS SSD ist die sequenzielle Leseleistung der fünf getesteten externen SSDs nahezu gleich. Die sequenzielle Schreibleistung variiert da schon mehr. Dass das nicht unbedingt etwas heißen muss, zeigen unsere praktischen Messungen. Beim Kopieren von 10 Gigabyte unterschiedlicher Daten liegt die mit dem Prädikat „Gut plus" bewertete und mit einem Spartipp prämierte Adata SD600 mit deutlichem Abstand vorn. In nur zwei Minuten hat sie die Menge Daten durchgeschaufelt – die anderen vier Modelle brauchen gut eine Minute mehr. Daran ist auch der Vorteil einer externen SSD gegenüber einer externen HDD ersichtlich: Wer oft und schnell große Datenmengen hin und her schubsen möchte, ist mit einer SSD bestens bedient.

Als reines Datengrab ist Adatas externes SSD-Quadrat nicht nur zu schade, sondern auch mit circa 50 Cent pro Gigabyte zu teuer. Bei einer externen HDD ist das Gigabyte schon ab 3 Cent zu haben. Oder anders gesagt: Für die 125 Euro, die eine Adata SD600 mit 256 GB kostet, gibt es schon 4 TB bei einer externen Magnetfestplatte. Ein wenn auch unwesentlicher Vorteil zur HDD ist der etwas Stromverbrauch – obwohl das nur für die Akkulaufzeit von Notebooks relevant ist. Die externe SSD ist nicht nur schneller als ihr HDD-Pendant, sondern ohne bewegliche Bauteile auch stoßfester.




4NETPLAYERS
• Gameserver • Teamspeak-Server •
ARK
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
BIS ZU 64 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END-HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€/MONAT
CONAN
EXILES
SERVER
ÜBERLEBE! BAUE! HERRSCHE!
VON 8 BIS 80 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€ / MONAT
teamspeak 3
SERVER
5 BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 2,39 €/MONAT
WWW.4NETPLAYERS.DE
Ein Produkt der
CMG
Computec Media Group



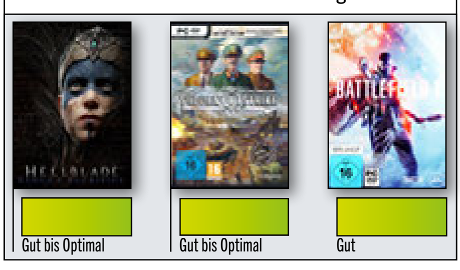
MITTELKLASSE-PC



Das digitale Schürfen nach Kryptowährung beeinflusst auch die Hardware-Auswahl beim Mittelklasse-rechner. Der wird vor allem durch den gestiegenen Preis der GTX 1060/6GB teurer. Im Gegenzug ist teilweise Spielspaß mit WQHD möglich.

MIT ABSTRICHEN WQHD-TAUGLICH

- Die GTX 1060 kann in *Hellblade* zu weiten Teilen 60 Fps halten. Sogar WQHD läuft ordentlich.
- In *Sudden Strike 4* könnt ihr bedenkenlos sämtliche Details aktivieren und auch in WQHD spielen.
- Wenn ihr einige Details reduziert, könnt ihr *Battlefield 1* auch in 2.560 × 1.440 genießen.



Gut bis Optimal | Gut bis Optimal | Gut

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 1600 + Wraith-Spire (Boxed-Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,2 GHz (Turbo: 3,6 GHz)
Preis: .... 205 Euro

ALTERNATIVE

Der **R5 1600** bleibt der **Preis-Leistungs-Tipp** in der Mittelklasse und der **Core i5-7600 (3,8 GHz/Turbo 4,2 GHz/4c/4t, 215 Euro)** muss sich bei der Kernzahl, oft auch bei der Performance hinten anstellen. Wer noch mehr Leistung möchte, wählt den **R5 1600X (3,6 GHz/Turbo 4,0 GHz/6c/12t, 245 Euro)**.

GRAFIKKARTE

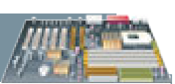


Hersteller/Modell: .... Zotac GTX 1060 AMP!
Chip-/Speichertakt: ...... 1.556 (1.771 Boost)/4.007 MHz
Speicher/Preis: .... 6 Gigabyte GDDR5/**320 Euro**

ALTERNATIVE

Noch ist der **Mining-Boom** nicht abgeflaut und die Radeon **RX 480/580** ist immer noch zu Mondpreisen erhältlich. Hier lohnt sich eine Empfehlung nicht. Zu den **Mining**-tauglichen **Nvidia-GPUs** gehören die **GTX 1070** und **GTX 1060/6G**. Letztgenannte ist zwar auch teurer geworden, der Preis ist jedoch nicht so rasant angestiegen wie bei den Radeon-Modellen.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Prime X370-pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (AMD X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2) 2.0 x1 (4), m.2 (1)/**150 Euro**

ALTERNATIVE

Das **Asus Prime X370-pro** gehört zu den günstigeren **Sockel-AM4**-Boards mit **AMD X370**-Chipsatz. Wer dagegen noch ein paar Euro sparen will, spendiert seinem **Ryzen-Prozessor** ein **AMD-B350-Mainboard** wie das beim Einsteiger-PC empfohlene **Asus Prime B350-Plus** für **90 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical (BLT2C8G4D30AETA)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 15-16-16-35/**149 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. NZXT Source S340 Elite (Seitenfenster aus Glas, 2 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert)/**100 Euro**
Netzteil: .. Cooler Master V550, 550 Watt, vollmodulares Kabelmanagement, 80+ Gold (**100 Euro**)
Laufwerk: . Liteon eBAU108, DVD-RW (**22 Euro**) [**extern**]

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo, Toshiba N300 (HDWN160UZSTA)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/6.000 GB
U/min/Preis: .... –/7.200/**150 Euro**/**203 Euro**

KINGSTON HYPERX ALLOY ELITE: EIN EDLER MECHANISCHER SPIELPARTNER?

Mit der HyperX Alloy Elite präsentiert der Speicherspezialist Kingston die bezüglich Ausstattung und Größe gewachsene elitäre Variante der HyperX Alloy.

Die auffälligsten Ausstattungsmerkmale der Kingston HyperX Alloy Elite sind die Handballenablage, die Multimediatasten, die Lautstärkenwalze sowie die Extraknöpfe für die Beleuchtungseinstellungen und den Gaming-Modus. Bei der HyperX Alloy Elite verzichtet Kingston auf RGB-Lichtspielereien und belässt es bei einer roten Beleuchtung inklusive Lichtleiste. Lichtscheue Spieler können mit der äußeren der drei Sondertasten die Beleuchtung ausschalten oder drei Helligkeitsstufen einstellen. Da Kingston auch für die mit der Note 1,80 getestete HyperX Alloy Elite keine Software anbietet, werden die fünf Beleuchtungseffekte auch per Taste ausgelöst. Eine programmierbare Einzeltastenbeleuchtung ist genauso wenig vorhanden wie eine Makrofunktion oder ein Speicher. Dafür entfällt die bei vielen mechanischen Gamer-Keyboards vorhandene Doppelbelegung der F-Tasten mit Multimediafunktionen. Ein USB-2.0-Anschluss sowie ein Set mit acht Tastenkappen gehören ebenfalls zur Aussattung.

Dank ihrer Struktur und Soft-Touch-Oberfläche fühlt sich die Handballenablage gut an, für eine optimale Ergonomie ist sie jedoch etwas zu schmal. Bei der Erreichbarkeit der Tasten mit frei stehenden Schaltern gibt es keine Probleme, obwohl die Tastenblöcke eng zusammenliegen und die F-Tastenreihe sich nah am Haupttastenfeld befindet. Mit ihrem haptischen Feedback und einem Auslösedruck von 55 g eignen sich Cherrys MX-Brown-Switches vor allem für Spieler und Vielschreiber, die ihre Tasten nicht bis zum Anschlag nach 4 mm durchdrücken wollen.



▲ Die preislich zu hoch angesetzte HyperX Alloy Elite eignet sich bestens für ausgiebige Schreibarbeiten und das Spielen am PC.



HIGH-END-PC

Mit der WQHD-Auflösung hat das High-End-Modell dank GTX 1080 keine Probleme. Mit 3.840 × 2.160 Pixeln (Ultra HD) ist das Oberklasse-Modell jedoch oft überfordert.

CPU



Hersteller/Modell: .... Ryzen 7 1700 + Wraith Spire
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,0 GHz (Turbo 3,7 GHz)
Preis: .... 302 Euro

ALTERNATIVE

Der **R7 1700** ist ein echter und zukunftssicherer **Achtkerner**, der zusätzlich mit **acht HT-Kernen** bestückt ist. Intels Alternative, der **Core i7-7700K (4c/8t)**, ist mit **316 Euro (ohne Kühler)** nicht nur etwas teurer, er kann sich auch in Anwendungs- und Spiele-Benchmarks nicht vom **R7 1700** absetzen.

GRAFIKKARTE

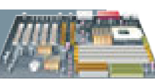


Hersteller/Modell: .... MSI GTX 1080 Gaming X 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.708 (1.847 Boost)/2.502 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GDDR5/**585 Euro**

ALTERNATIVE

Eine aktuell **überteuerte** und **langsamere GTX 1070** ist mit **539 Euro** nicht viel günstiger als die **GTX 1080**. AMDs aktuelles High-End-Modell, die **Radeon Vega Frontier Edition (1.068 Euro)**, kann mit ihrer Leistung noch nicht überzeugen.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte GA-AX370-Gaming 5
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):. ATX/Sockel AM4 (AMD X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), PCI-E 2.0 x16 (1), PCI-E 2.0 x1 (3), m.2 (1)/**172 Euro**

ALTERNATIVE

Wer den **Core i7-7700K** dem **R7 1700** vorzieht, benötigt eine **Sockel-1151-Platine**. Unser Tipp wäre das **Asus Maximus VIII Ranger** mit **Intel Z170-Chipsatz** für **156 Euro**.

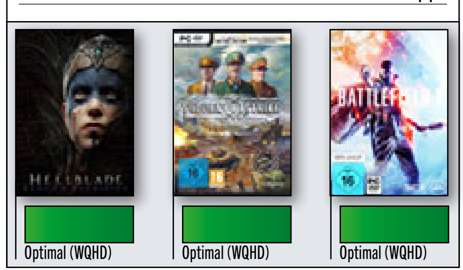
RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z
.... (F4-3600C16D-16GTZKW)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-2400
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**195 Euro**

GTX 1080: FÜR WQHD OPTIMAL

- *Hellblade* läuft in WQHD sehr flüssig und auch Ultra HD ist noch einigermaßen genießbar.
- In *Sudden Strike 4* erzielt ihr auch in Ultra HD hohe Bildraten knapp unter 60 Fps.
- Für WQHD nahezu perfekt, ist die Leistung der GTX 1080 in *Battlefield 1* und UHD etwas knapp



Optimal (WQHD) | Optimal (WQHD) | Optimal (WQHD)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Toshiba OCZ RD400 (M.2,PCI-E 3.0 x4/Seagate Archive HDD 8TB
Anschluss/Kapazität: ... 512 GByte/8.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**260 Euro**/**209 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Bitfenix Aurora (beide Sichtfenster aus .... Glas), 120-mm-Hecklüfter mitgeliefert (**97 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic Prime Titanium 650W (**149 Euro**)
Laufwerk: . Liteon eBAU108, DVD-RW (**22 Euro**) [**extern**]



ROCCAT LEADR: ROCCATS DRAHTLOSES MAUS-FLAGGSCHIFF GETESTET

Bei den Spielermäusen gibt es einen neuen Klassenprimus: Roccats schnurlose Leadr, die mit einer Top-Ausstattung, einer sehr guten Ergonomie und einer verzögerungsfreien Abtastung im Test überzeugt.

Da Roccat bei der Leadr – von der neuen, optischen Owl-Eye-Abtasttechnik abgesehen – alle Features der Tyon übernimmt, bekommt auch der schnurlose Nager eine Ausstattungswertung von **sehr gut (1,00)**. Zu den besonderen Extras der Roccat Tyon, die bei der Roccat Leadr vorhanden sind, gehören sechs frei programmierbare Tasten, die neben den beiden Haupttasten und dem gummierten Scrollrad zu finden sind und mit Makros belegt werden können. Für die Tastenkombinationen sowie fünf Profile steht ein 512 Kilobyte großer interner Speicher bereit. Hier werden auch die Einstellungen für die RGB-Beleuchtung geparkt, welche für das Mausrad und das Logo getrennt einstellbar ist. Für die Lichtspielereien stehen in der umfangreichen, intuitiv bedienbaren Swarm-Software neben vier Effekten auch ein Farbwechsel sowie eine Ladestandsanzeige der Kombination aus Empfänger und Ladestation bereit – Roccat garantiert für eine Ladung ungefähr 20 Stunden Akkuleistung. Zum weiteren Sonderzubehör gehören der für die Tastenverdoppelung (Easy-Shift-Funktion) nutzbare Knopf am unteren Ende der angerauten Daumenablage, der Haifischflossenschalter, der stufenlose 2-Wege-Schubregler, 1.000 Hz Polling Rate sowie die ARM-CPU (u. a. für Hubhöhenkontrolle DCU).

Da Roccat bei der Form keine Änderung vornimmt, liegt die Leadr genauso angenehm in der Hand wie die handschmeichelnde Tyon. Zur sehr guten Ergonomie kommen knackige direkte Tastendruckpunkte und eine gute Erreichbarkeit aller Tasten. Einzig der Fin-Switch lässt sich nur mit dem Palm-Grip optimal erreichen und bedienen. Bei der Abtastung leistet sich der Owl-Eye-Sensor (IR-LED, maximal 12.000 Dpi) keine Aussetzer und sorgt dafür, dass der neue, mit Note **1,22** bewertete Klassenprimus bei den schnurlosen Mäusen auch bei maximaler Dpi-Zahl direkt reagiert und optimal kontrollierbar bleibt.

Ryzen 3: Echte Vierkerner zum Sparpreis

Mit den beiden Ryzen-3-Modellen komplettiert AMD vorerst die Ryzen-Palette. Diese CPUs bieten volle vier Kerne für knapp über 100 Euro. Ein unschlagbares Angebot? **Von:** Carsten Spille



Der Ryzen 3 stellt mit den Modellen R3-1300X und R3-1200 im AMD-Aufgebot die Einstiegsriege. Während sie als Quadcores ohne Simultaneous Multithreading (SMT) technisch am ehesten Intels Core i5 entsprechen, lehnt sich die Bezeichnung an die Core-i3-Reihe an – und erfreulicherweise auch der Preis. 135 Euro ruft AMD für den R3 1300X auf, im Handel waren die beiden CPUs zum Zeitpunkt dieses Tests zwar noch nicht, wohl aber im Testlabor, um sich ersten Messungen zu stellen.

Beide Modelle basieren auf demselben Chip wie die Schwestermodelle R5 und R7. Ihre beiden Rechencluster (CCX) inklusive des L3-Caches sind je zur Hälfte deaktiviert und zusätzlich hat AMD das SMT abgeschaltet. Dem R3-1200 fehlt es lediglich an Takt gegenüber dem 1300X, ansonsten bietet er wie auch die übrigen Ryzen-CPUs einen freien Multiplikator, um diesen Nachteil auf individueller Basis ausgleichen zu können. Erfahrungsgemäß stemmen alle Ryzen-Prozessoren mindestens 3,6 GHz problemlos, oft sind 3,8 möglich, mit etwas Glück und guter Kühlung sogar 4,0 GHz.

Doch zurück zum Werkszustand, in dem wir die Leistung messen und bewerten. Hier sehen wir in ersten Stichproben, dass die Anwendungsleistung Ryzen-typisch über preislich vergleichbaren Intel-Modellen wie dem i3-6100 liegt. Auch der deutlich teurere i6-6500 wird vom R3-1300X etwa im Cinebench R15 mit 557 zu 561 Punkten nahezu in Schach gehalten und beim x264-Video-Transcoding ergibt sich mit 149 zu 148 Sekunden ein Quasi-Gleichstand. In *Crysis 3* und *Witcher 3* liegt der R3-1300X rund 2 Fps vor dem höher taktenden Core i3-6100. Der R3-1200 hängt mit seinen 3,1 GHz leicht zurück. Im stark mehrkernoptimierten *F1 2015* hingegen liegen beide Ryzen 3 vor der Intel-CPU. ❑

AMDS RYZEN-PALETTE (AUSWAHL)

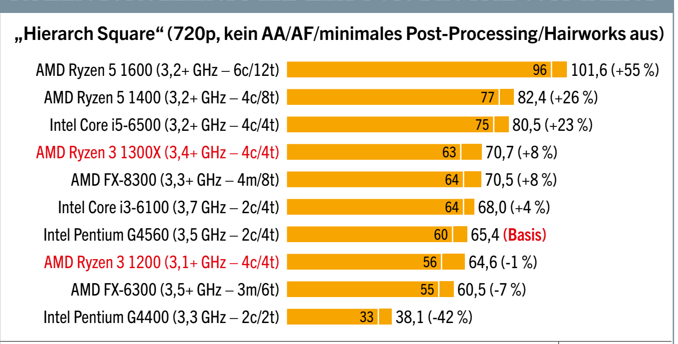
Reihe	Modell	Kerne (phys./log.)	Taktraten Basis/Allcore/1-2c/XFR	Ca.-Preis*
R7	1700	8/16	3,0 GHz/+200/+500/+50 MHz	300 EUR
R5	1600	6/12	3,2 GHz/+200/+400/+100 MHz	205 EUR
R5	1500X	4/8	3,5 GHz/+100/+100/+200 MHz	180 EUR
R5	1400	4/8	3,2 GHz/+0/+200/50 MHz	160 EUR
R3	1300X	4/4	3,4 GHz/+200/+100/+200 MHz	135 Euro
R3	1200	4/4	3,1 GHz/+0/+300/+50 MHz	115 Euro

Bemerkungen: Vom kolportierten Ryzen 3 1100 fehlt noch jede Spur. R5-1400X und R3-1200 ohne Allcore-Turbo. Alle AM4-CPUs mit freiem Multiplikator. Ryzen-3-TDP: 65 Watt.
*Unverbindliche Preisempfehlung



Das Asus Prime X370-Pro ist eine empfehlenswerte Platine für den R3 1300X, die für ca. 150 Euro viel Ausstattung bietet. Dazu ghören ein USB-3.1-Port am I/O-Panel und ein M.2-Steckplatz auf dem Board.

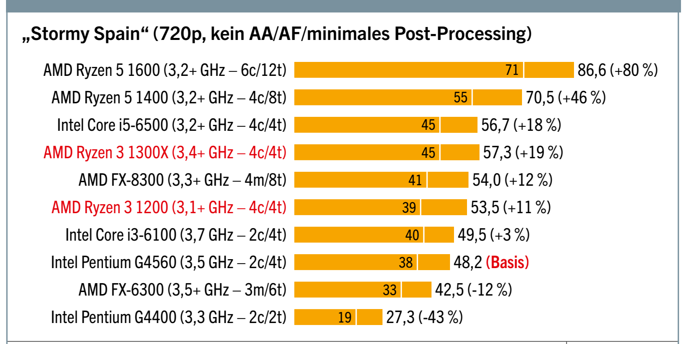
RYZEN 3: ROLLENSPIEL-LEISTUNG IN *THE WITCHER 3*



System: Intel X299/X99, Z170/Z97/Z77, AMD X370/990FX,8 GB RAM pro Speicherkanal (Geschwindigkeit jeweils. laut max. CPU-Spezifikation), GF GTX 980 Ti @ 1.380/3.900 MHz; Windows 10 64 Bit **Bemerkungen:** Alle Spiele-Tests in 1.280 × 720 (16:9) mit max. Grunddetails.

Min. Ø Fps
▶ Besser

RYZEN 3: RENNSPIEL-PERFORMANCE IN *F1 2015*



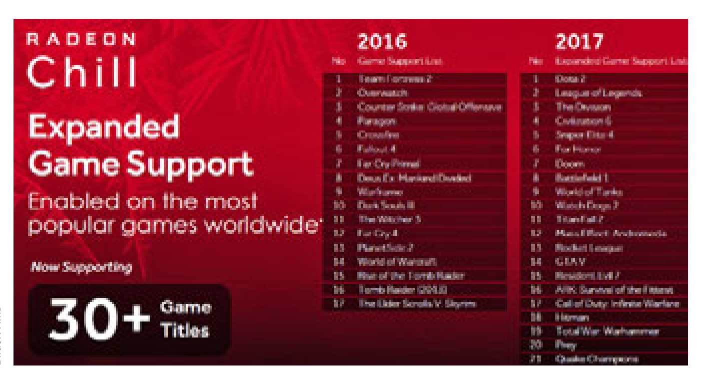
System: Intel X299/X99, Z170/Z97/Z77, AMD X370/990FX,8 GB RAM pro Speicherkanal (Geschwindigkeit jeweils laut maximaler CPU-Spezifikation), GF GTX 980 Ti @ 1.380/3.900 MHz; Windows 10 64 Bit **Bemerkungen:** Alle Spiele-Tests in 1.280 × 720 (16:9) mit max. Grunddetails.

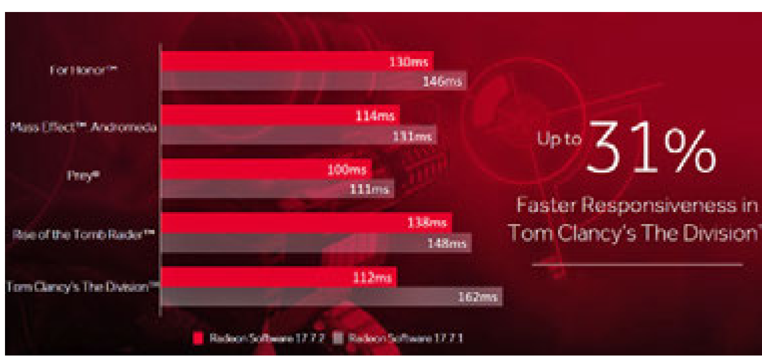
Min. Ø Fps
▶ Besser

Radeon Software: Mächtiges Update

Von: Raffael Vötter

AMD hat das nächste große Update der Radeon-Software veröffentlicht. Auf der Agenda standen sowohl Performance-Verbesserungen als auch neue Features für (fast) alle Radeon-Nutzer.





Bilder: AMD

Lasst euch nicht verwirren: Obwohl die Versionsnummer 17.7.2 wie ein zu vernachlässigendes Update gegenüber dem 17.7.1 aussieht, macht dieser Ende Juli veröffentlichte Treiber einen großen Sprung nach vorne. Es handelt sich um das nächste sogenannte Major-Update nach dem 16.12 Crimson Relive Edition. Wie bei diesen Updates üblich, hat das Treiberteam das Nutzer-Feedback der vergangenen Monate eingearbeitet und um weitere Funktionen ergänzt. Im Fokus standen die meistgewünschten Features, über die man unter gaming.radeon.com/radeonsoftware/feedback abstimmen kann. Wir haben die wichtigsten Errungenschaften in der Tabelle rechts zusammengefasst.

Die Radeon Software 17.7.2 verbessert den Funktionsumfang in beinahe jeder Disziplin und räumt mit einer Altlast auf. Obwohl AMD Ende 2015 die grafische Oberfläche vom Catalyst Control Center auf die Radeon Settings umstellte, blieb ein kleiner CCC-Rest bestehen – die „zusätzlichen Radeon-Einstellungen", in denen sich unter anderem Farbtiefe und Pixelformat justieren lassen. Deren Funktionsumfang findet sich nun in den Radeon Settings unter „Anzeige" – wie es sich die meisten Teilnehmer der Feature-Umfrage gewünscht haben. Außerdem lassen sich die Farben nun für jeden angeschlossenen Bildschirm getrennt regeln.

Auch die Ende 2016 eingeführte Aufzeichnungsfunktion Relive erfuhr eine Überarbeitung. Neben einer verdoppelten maximalen Bitrate wurde auch die Ressourcennutzung optimiert, sodass Relive weniger Speicher belegt und Rechenzeit stiehlt. Effizienz wird auch bei Chill großgeschrieben: Das intelligente Frame-Limit unterstützt dank der neuen Kompatibilität zu Low-Level-APIs (Grafikschnittstellen) eine größere Bandbreite an Spielen.

Die wohl spannendsten Neuerungen sind jedoch „Enhanced Sync" und die Anstrengungen, die Verzögerung zwischen Nutzereingabe und Umsetzung auf dem Bildschirm zu reduzieren. Vor allem Letzteres könnte der Leistung auf die Sprünge helfen. Da uns AMD bis Redaktionsschluss jedoch keinen Vorabtreiber bereitstellen konnte, müssen unsere Praxistests bis zur nächsten Ausgabe warten – dann aber auch mit den heiß ersehnten Radeon-Modellen der RX-Vega-Reihe. ❑

RADEON SOFTWARE 17.7.2: FEATURES IN DER ÜBERSICHT

Feature	Status
Relive	▮ Maximale Datenrate beim Aufnehmen nun 100 statt 50 Mbps ▮ Kamera-Einblendung des Streamers kann nun transparent dargestellt werden ▮ Reduzierter Overhead (Last) beim Aufnehmen ▮ Zusätzliche Feedback-Meldungen (u. a. „Replay wird gespeichert") ▮ Neue Mikrofon-Optionen (u. a. Lautstärke)
Wattman	▮ Unterstützt nun auch Speicher-UNTERtaktung ▮ Neue Option, die GPU Power States zu beeinflussen
Chill	▮ Kann nun inklusive der Min- und Max-Werte in jedem Spielprofil einzeln konfiguriert werden ▮ Unterstützt nun auch die Low-Level-Schnittstellen Direct X 12 und Vulkan ▮ Unterstützt nun Multi-GPU (Crossfire) und Xconnect ▮ Unterstützt nun auch Notebooks
Zusätzliche Radeon-Einstellungen (u. a. Farbtiefe und Pixelformat)	Die Reste des Catalyst Control Centers (CCC) wurden endgültig entfernt und alle Funktionen in Radeon Settings implementiert.
Enhanced Sync	Ganz neue Funktion im Stile von Nvidias „Fast Sync". Minimiert Bildrisse (Tearing), wenn die Bildrate höher ist als die Refreshrate des Monitors, und simuliert somit Vsync ohne dessen Latenz.
Frame Rate Target Control (FRTC)	Das wählbare Framelimit unterstützt nun auch Direct X 12 und Multi-GPU.
Farbeinstellungen pro Bildschirm	Farben jedes angeschlossenen Bildschirms können einzeln feinjustiert werden.
Shader Cache	Unterstützt nun auch die DX9-Schnittstelle. Dadurch werden Ladezeiten (ab dem zweiten Spielstart) sowie Nachladeruckler eingedämmt.
Overhead-/Latenz-Reduktion	Treiber setzt die CPU-Drawcalls unter DX11 und DX9 nun schneller um, was das Ansprechverhalten und die Bildraten erhöht
Virtual Super Resolution (VSR)	Keine Änderungen

Digitale Goldgräber-stimmung



Bild: Pixabay

Preise für GPUs schnellen in die Höhe oder Grafikkarten sind gar nicht mehr beziehbar. Müssen wir uns nun auf Hardware-Runs einstellen? Eine Spurensuche.

Von: Alexandros Bikoulis

Wer sich zurzeit eine neue Mittelklasse-Grafikkarte kaufen möchte, staunt ganz schön: Entweder sind die Kontingente leergekauft oder man zahlt Mondpreise für Restbestände. Schuld daran ist der aktuelle Miningboom um die Kryptowährung Ethereum, deren Wert Mitte März 2017 noch bei 25 Euro lag und zwei Monate später bereits mit 330 Euro pro Ethereum gehandelt wurde – das ist eine Wertsteigerung von 1.220 Prozent in nur acht Wochen. Durch diese Goldgräberstimmung entstehen einige Probleme: Wird Gaming-Hardware nun immer teurer? Müssen wir uns zukünftig auf solche Hardware-Runs einstellen? Und wird der Einstieg in das PC-Gaming erschwert? Wir haben uns auf Spurensuche begeben.

ANGEBOT UND NACHFRAGE

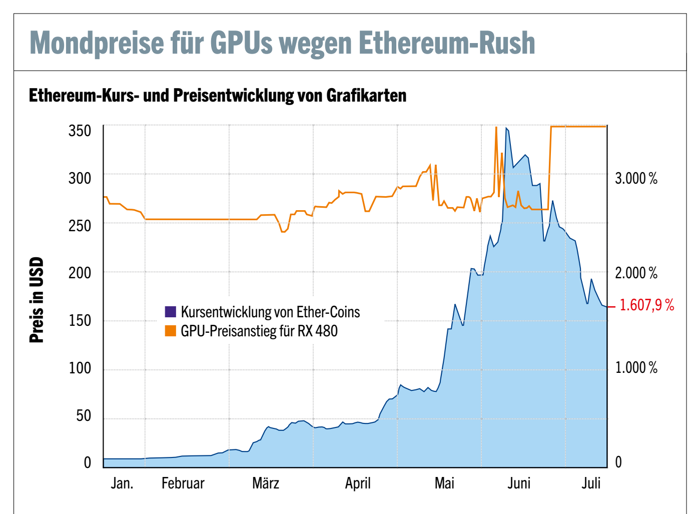
Viele werden von der Kryptowährung Ethereum – auch Ether genannt – wahrscheinlich erst in den letzten Wochen gehört haben, als es auf einmal im Mittelklasse-Preissegment des GPU-Marktes zu Lieferengpässen oder Wucherpreisen kam. Die neue Kryptowährung, die die ganze Misere zu verantworten hat, schürft erstaunlich gut mit AMD-GPUs nach dem digitalen Gold. Aus diesem Grund sind auch besonders AMD-Grafikkarten der RX-Modellreihe von dieser enormen Nachfrage betroffen, die teilweise zu Preissteigerungen von über 100 Prozent führte. Händler oder baldige Miner: Für manche scheint so eine Karte wie eine Lizenz zum Gelddrucken zu sein.

„[...] Während der typische Gamer eine, zwei, in seltenen Fällen sogar vier Grafikkarten verbaut, nutzt der Miner so viele, wie er sich erlauben kann. Dies hat ein großes Ungleichgewicht des Verbrauchermarktes zu [sic] Folge [...]“, konnte man Anfang Juli auf der Facebook-Seite der Mindfactory AG lesen. Der Hardware-Versand stornierte bestehende Bestellungen, da man aktuell Käufern kein faires Angebot unterbreiten kann und man sich nicht an den Preisspekulationen beteiligen will.

Grafikkartenhersteller wie MSI oder Sapphire haben aufgrund der enormen Nachfrage auch schon dezidierte Mining-Editionen herausgebracht oder zumindest angekündigt. Die Idee dahinter ist, den PC-Gaming-Markt abzugrenzen und die Kontingente bewusster zu verteilen. Durch die spezialisierten Karten sollen auch die Bedürfnisse der Miner besser bedient werden, sodass das Interesse an Gaming-Karten sinkt. „In der derzeitigen Situation werden diese Anstrengungen aber keinen großen Unterschied machen, da immer noch zu geringe Stückzahlen den Markt erreichen,“ so Alexander Schmidt von Sapphire. Müssen wir uns jetzt also in Zukunft an solche Hardware-Runs gewöhnen? Kurz gesagt: Ja, wahrscheinlich schon. Denn „in der Vergangenheit erlebten wir bereits einen ähnlichen Hype rund um Kryptowährungen im Zusammenhang mit einer extrem hohen Nachfrage an Grafikkarten. Solche Nachfragespitzen können durchaus auch in Zukunft immer wieder auftreten“, schätzt Dirk Neuneier von MSI die Situation ein. Es handelt sich also nicht nur um eine „Miningblase“, die platzt und kurz darauf in der Versenkung verschwindet.

Kryptowährungen werden einen immer größeren Stellenwert im IT-Sektor einnehmen. Alexander Schmidt sieht das ähnlich wie der Kollege von MSI: „Auf der anderen Seite mehren sich aber die Zeichen dafür, dass zumindest einige Coins





Etherereum-Kursentwicklung: Ether kann seit dem 30.07.2015 geschürft werden und legte in den letzten Wochen eine beträchtliche Kurssteigerung hin. Am 20. Juli lag der Preis bei rund 231 US-Dollar.
GPU-Preisanstieg: Gewählt wurde die Sapphire RX 480 Nitro+. Daten von finanzen.net und geizhals.de



Sapphires Radeon RX 580 Nitro+ Limited Edition ist eine der GPUs, die aktuell nur zu Mondpreisen erhältlich sind.

in Zukunft eine größere Rolle spielen werden, und viele sind der Ansicht, dass die jetzigen Veränderungen im Preisgefüge ganz normal sind. Die Nachfrage ist also ungeachtet der momentanen Schwankungen weiterhin hoch und es sieht vorerst nicht so aus, als würde sich das ändern.“

Die Hersteller von solchen Custom-Design-Karten versuchen schon die Produktionskapazitäten zu steigern, sind da aber offensichtlich von den Chipherstellern AMD und Nvidia abhängig. Die zwei Großen halten sich zu dem Thema übrigens sehr bedeckt: Nvidia befindet sich laut eigener Aussage in einer „Quiet Phase“ und AMD kommentiert keinerlei Fragen zum Schürfen von Kryptowährungen.

WÄHRUNGEN IM UMBRUCH

Der Grundstein für digitale Währungen wurde 2008 unter dem Pseudonym Satoshi Nakamoto in einem Whitepaper gelegt, als der Erfinder auf einer Mailingliste für Kryptografie das Konzept der Bitcoins vorstellte. Grund dafür war die ein Jahr zuvor von einer Immobilienpreisblase losgetretene Weltwirtschaftskrise, die das Vertrauen in bestehende Geld- und Wertsysteme erschütterte. Denn damit eine Währung funktionieren kann, müssen die Nutzer dem Zahlungsmittel erst einen Wert beimessen. Dabei handelt es sich um sogenanntes Fiatgeld (vom lateinischen Passivverb fieri: „gemacht werden“), das ein Objekt ohne inneren Wert darstellt, das als Tauschmittel dient, beispielsweise ein bedrucktes Stück Papier.

„Die Substanz des Geldes ist Vertrauen,“ fasst Wirtschaftsphilosoph Karl-Heinz Brodbeck die heutige Finanzwelt in einem Satz zusammen. Anders ausgedrückt, beschreiben unsere Währungssysteme eine gesellschaftliche Verabredung, die auf Glauben und Hoffen basiert. Das größte Problem in diesem System ist, dass unser Vertrauen ständig missbraucht wird. Sei es nun durch Zinsen, die laut Brodbeck die erste Stufe des Vertrauensmissbrauchs darstellen, oder wie erst kürzlich mit den Cum-Ex-Geschäften, die den Staat – und damit den Steuerzahler – knapp 32 Milliarden Euro gekostet haben.

Genau hier setzen digitale Währungen wie Ethereum oder Bitcoin an, die das Vertrauen über kryptografische Berechnungen, dem sogenannten „Proof of Work“, herstellen. „Mit einer elektronischen Währung, die auf einem kryptografischen Beweis beruht und kein Vertrauen in Mittelsmänner benötigt, ist Geld sicher und kann mühelos transferiert werden“, so Nakamoto einen Monat nach der ersten Bitcoin-Schöpfung im Jahre 2009. Die Idee ist also recht simpel: ein Geldsystem, das nicht auf Vertrauen zu irgendwelchen Mittelsmännern, Banken oder Hedgefonds beruht, nicht manipuliert oder gehackt werden kann, um ein Vielfaches günstiger ist als aktuelle Systeme und niemanden aufgrund von sozialer Stellung oder Vermögen ausschließt. Aktuell gibt es übrigens über 3.000 Kryptowährungen, von denen circa 100 einen täglichen Handelsumsatz von über 1.000 Dollar aufweisen. Bitcoin ist hier auch nach wie vor Platz 1, dicht gefolgt von Ethereum.

IN CRYPTOGRAPHY WE TRUST

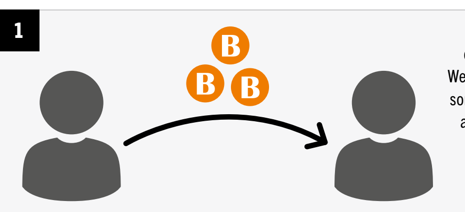
Auch wenn Kryptowährungen momentan bei Gamern und PC-Enthusiasten schlecht dastehen, Geldsysteme wie Ethereum oder Bitcoins haben einen entscheidenden Vorteil für jeden Nutzer: die Blockchain.

Wie der Name schon erahnen lässt, handelt es sich um eine Kette aus Blöcken, die eine Datenbank repräsentieren. Die Integrität des Systems wird aufrechterhalten, indem es mittels kryptografischer Verkettung der gesamten Blöcke untereinander gegen Manipulation abgesichert ist. Wird ein neuer Block erstellt, enthält der auch immer den Datensatz des vorherigen Blocks in Form eines Hashwerts. So können, ähnlich zu einem Grundbuch, alle Geschäftsbewegungen chronologisch verfolgt und den

Wie funktioniert die Blockchain?

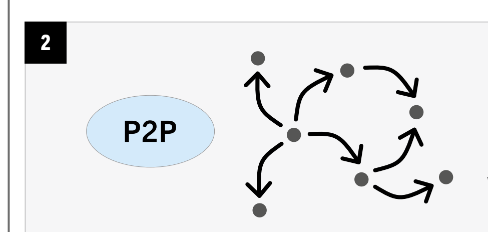
Dezentral, ohne teure Mittelsmänner, demokratisch, fair und auch noch sicher? Hört sich einfach zu gut an, um wahr zu sein. Wie kann das bloß funktionieren?

1



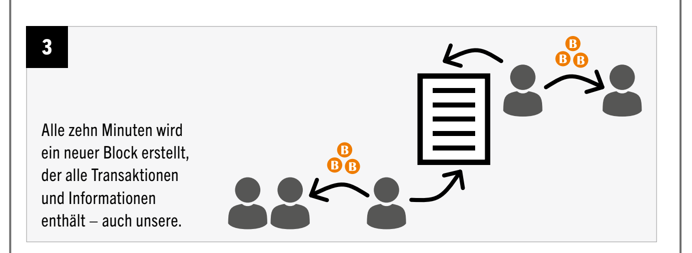
Eine Transaktion wird durchgeführt, indem ein Wert von Person A auf Person B übertragen wird, die aber noch vom Netzwerk bestätigt werden muss.

2



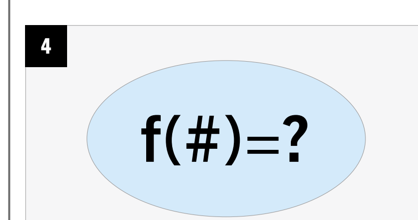
Dann wird diese Transaktion im Peer-to-Peer-Netzwerk der Blockchain gepostet, um dann von anderen Minern bestätigt zu werden, um Gültigkeit zu erlangen.

3



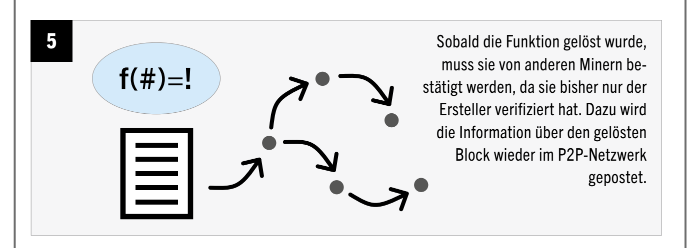
Alle zehn Minuten wird ein neuer Block erstellt, der alle Transaktionen und Informationen enthält – auch unsere.

4



Nun wird eine kryptografische Hash-Funktion gelöst, die den Regeln der Währung entsprechen. Hier konkurrieren die Miner untereinander, denn wer als Erstes die Funktion löst, wird mit Coins belohnt.

5



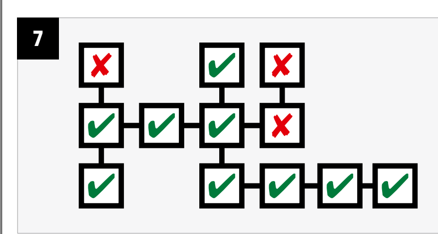
Sobald die Funktion gelöst wurde, muss sie von anderen Minern bestätigt werden, da sie bisher nur der Ersteller verifiziert hat. Dazu wird die Information über den gelösten Block wieder im P2P-Netzwerk gepostet.

6



Nur wenn der Block regelkonform gelöst wurde und bestimmte Daten enthält, wird er im Netzwerk als valide akzeptiert.

7



Ein valider Block wird schneller von anderen Minern verifiziert als ein manipulierter Block. Aus diesem Grund wächst die Blockchain mit korrekten Blöcken auch schneller als mit manipulierten. So ist die Blockchain sicher.

einzelnen Bilanzpositionen zugeordnet werden – und das für jedermann einsehbar. Durch diesen Mechanismus wird nicht nur Vertrauen generiert, welches wir sonst Banken oder Staaten hätten geben müssen, sondern die Erstellung regelkonformer Blöcke erhöht auch den Aufwand für Fälschungen: In cryptography we trust.

Um weitere Möglichkeiten einer Manipulation zu vermeiden, kommen noch andere Aspekte zum Tragen. Das System ist dezentral organisiert und ist damit nahezu unhackbar, verglichen mit zentralen Bankservern. Wird nun also eine Transaktion durchgeführt, wird sie weltweit im Peer-to-Peer-Netzwerk der Kryptowährung gepostet. Die Miner versuchen dann, einen neuen Block in der Blockchain zu erstellen, indem sie für die Überprüfung eine in einer krypotografischen Hash-Funktion realisierte Einwegfunktion nach einem bestimmten Wert hin auflösen. Der erste Teilnehmer, der die komplexen Berechungen löst, wird mit einer Ausschüttung in der Kryptowährung belohnt. Bei Bitcoin wird beispielsweise – durch Anpassung der Schwierigkeit der Funktion – alle zehn Minuten ein Block der Kette erstellt, der dann die gesamten Transaktionen und Informationen der letzten zehn Minuten beinhaltet – plus die Verknüpfung über einen Hash-Wert zum letzten validen Block.

Jeder dieser Blöcke kann mit einer neuen Seite im Grundbuch verglichen werden, die nun zusätzlich geprüft werden muss. Dazu validieren die anderen Teilnehmer, ob der letzte erstellte Block dem Regelwerk der digitalen Währung entspricht. Der neue Block ist aber zunächst nur bedingt glaubwürdig, da er ja bisher nur vom Ersteller bestätigt wurde. Jetzt müssen die anderen Miner den neu erstellten Block validieren, und sobald die Mehrheit der Nutzer den Block für gültig erklärt, wird die Blockchain an diesem Punkt am schnellsten wachsen. Wird der Block als nicht konform eingestuft, wird die Kette vom vorherigen Block aus weiter wachsen. Dadurch entsteht also keine Kette im klassischen Sinne, sondern eher ein Baum.

Da alle zehn Minuten ein neuer Block entsteht, bedarf es bereits nach einer Stunde der fünffachen Rechenleistung des gesamten Netzwerkes, um die Blockchain an diesem Punkt zu manipulieren oder die verifizierten Blöcke infrage zu stellen. Glaubt man zudem der Aussage des kanadischen Professors für Managment, Don Tapscott, hatten Miner 2016 bis zu hundert Mal mehr Rechenpower als Google – selbst mit Mitteln der NSA scheint die Blockchain auf diesem Wege nicht hackbar zu sein.

MINING KILLED THE GAMING-STAR?

Wird die finanzielle Einstiegshürde für das PC-Gaming nun immer weiter nach oben gesetzt? Eine berechtigte Frage, wenn man sich die aktuellen Jupiterpreise für Grafikkarten anschaut, sofern man überhaupt noch eine irgendwoher bekommt. Das Problem liegt auf der Hand: Genau die Karten, die sich im preislichen Mittelfeld bewegen, werden wie geschnitten Brot verkauft. Für Neueinsteiger sind sicherlich die horrenden Summen für ein Komplettsystem im High-End-Bereich zu hoch, weswegen man eben Kompromisse an manchen Hardware-Komponenten eingeht. Doch durch den aktuellen Goldrausch rutscht dieses Segment in die obere Preisklasse der High-End-Komponenten, bei mittelklassiger Leistung.

Der Custom-Design-Hersteller Sapphire, der nur AMD-Chips verwendet, sieht neben eventuellen Verlusten von AMD-Marktanteilen im Gaming-Bereich auch noch ein weiteres Problem, das den Endkunden betrifft: die eigene Reputation. „Die Verfügbarkeit ist schlecht und die Preise steigen. Das hinterlässt einen negativen Beigeschmack für Endkunden [...].“ Die Hersteller versuchen zwar schon, die geringen Stückzahlen gerecht aufzuteilen, aber schlussendlich haben sie keinen Einfluss, wo die Karten landen, sobald sie einmal im Handel sind.

Durch die starken Kursschwankungen der digitalen Währungen und der derzeitigen Entwicklung kommt aber ein noch größeres Problem auf die Hersteller zu: Neben drastischen Preisanstiegen der Bauteile können die Chipproduzenten die notwendigen Produktionsanpassungen nur schwer abschätzen oder planen. Keiner weiß, ob die Nachfrage in einem halben Jahr plötzlich verebbt oder nochmal anzieht. Daniel Möllendorf von der Firma Asus greift neben den ganzen Mining-Argumenten noch einen weiteren Aspekt auf, der sich schlussendlich auch auf den Gaming-Markt auswirken kann; GPGPU – Allzweckberechnungen auf Grafikchips: „So werden GPGPUs immer häufiger für Data Center oder auch Deep-Learning-Projekte verwendet.“

ETHEREUM: EIN SCHWARZER ODER SMARTER PETER?

Neben den bereits erwähnten realen Konsequenzen im Hardwaremarkt wirkt sich die digitale Goldgräberstimmung zudem noch direkt auf unsere Umwelt aus – denn Computer benötigen ja bekanntlich Strom. Alex de Vries, Gründer der Analyseseite für Kryptowährungen Digiconomist, hat den CO2-Fußabdruck von Platzhirsch Bitcoin und vom Newcomer Ethereum ermittelt und sogar in Relation zu Kreditkartentransaktionen gesetzt. De Vries kommt dabei zu einem erschreckenden Ergebnis: Das Schürfen von Bitcoins verbraucht aktuell im Jahr mehr Energie als das Land Slowenien – ganze 14,59 Terawattstunden. Ethereum ist da keinen Deut besser und mit aktuell 4,71 Terawattstunden pro Jahr zwei Plätze vor dem Mittelmeerstaat Zypern. Natürlich handelt es sich hierbei um Schätzwerte, da die dezentrale Natur der Blockchain keine hunderprozentig genauen Aussagen über den elektrischen Verbrauch zulässt. Die Annahmen von de Vries beruhen aber auf nachvollziehbaren Parametern, etwa den Hash-Raten des Netzwerks und den verwendeten Grafikkarten. Selbst bei einer wohlwollenden Berechnung geht der Analyst immer noch von zwei Terawattstunden pro Jahr aus, wenn 29 MH/s einem Wattverbrauch von 135 W entsprechen (TDP der RX 480). Demnach verschlingt eine einzelne Transaktion im Ether-Netz 45 Kilowattstunden – so viel Energie verbraucht ein US-Haushalt innerhalb von 36 Stunden. Zum Vergleich: Eine Kreditkartentransaktion benötigt 0,00651 kWh.

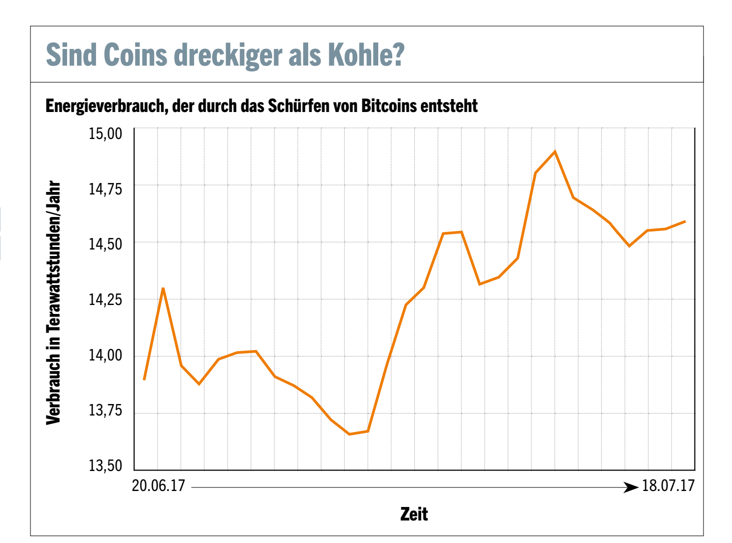
Aber Ethereum muss Rechenpower nicht nur für den kryptografischen Beweise der Blockchain liefern, sondern auch für sogenannte Smart Contracts, die im Ethereum-Netzwerk implementiert sind. Dabei handelt es sich um Computerprotokolle, die Verträge abbilden, überprüfen und die Abwicklung technisch unterstützen. Dadurch werden Mittelsmänner wie Banken, aber auch Service-Provider wie beispielsweise Airbnb obsolet: Die Vertragspartner können durch die Blockchain einander vertrauen und kommen dabei noch viel günstiger weg. Rechteinhaber können die Früchte ihrer Kreativität entsprechend verwerten, ohne horrende Summen an Plattenfirmen oder Verlage abzutreten. Deswegen ist die neue digitale Kryptowährung auch viel mehr als „nur“ eine Währung à la Bitcoin: Es ist eine Plattform für dezentral arbeitende Applikationen, die durch die Kryptografie vertrauenswürdig werden.

DIE ZUKUNFT BESTEHT AUS BLÖCKEN

Als dieser Text verfasst wurde, hat sich der Boom um Ethereum schon wieder etwas gelegt und der Markt für Grafikkarten ein wenig entspannt, sicherlich auch durch die Anstrengungen der Hardware-Provider. Aktuell fluktuiert der Wert um knapp 200 Dollar pro Ether (zum Beispiel 177 Euro am 29.7.2017). Aber was wird die Zukunft bringen? Gaming-Hardware wird teurer werden. Diesen Trend kann man aber schon seit längerer Zeit beobachten. Die Mondpreise und die nicht existenten Verfügbarkeiten der letzten Wochen waren lediglich die Konsequenz eines fehlgeleiteten Herdentriebs, angefeuert von der Gier, das schnelle Geld zu machen. Der Gebrauchtmarkt zeigt gerade, dass die Vernunft bei vielen wieder einsetzt.

Neben dem Mining werden Grafikkarten in Zukunft mehr in nicht für Spiele relevante Prozesse eingesetzt werden, man denke nur an die rasante Entwicklung im Bereich des maschinellen Lernens. Wenn das Angebot begrenzt ist, müssen wir zukünftigen Gamer tiefer in die Tasche greifen und die Einstiegsaufwendungen für das Spielen am heimischen Rechner steigen dadurch. Den Herstellern und Distributoren ist das bewusst und einige Maßnahmen, etwa dedizierte Miningkarten, zeigen erste Erfolge, um die Situation zu entspannen.

Am meisten schlägt aber wohl der Umweltaspekt zu Buche. Während die Nutzer von Bitcoin beim alten Arbeitsnachweis bleiben werden und sich damit die Energiebilanz nicht verbessern wird, wird Ethereum bald auf einen Proof-of-Stake-Algorithmus wechseln. Hier wird keine Belohnung durch das Lösen komplexer Hash-Funktionen ausgeschüttet, sondern der Ersteller des neuen Blocks wird deterministisch ausgewählt und mit Transaktionsgebühren bezahlt. Dadurch sinken die Energiekosten auf ein Minimum, die kryptografischen Eigenschaften der Blockchain bleiben aber erhalten. Und hierin liegt auch die größte Errungenschaft: Die Blockchain ist ein sicheres, demokratisches System, das mit den Smart Contracts die Möglichkeit hat, unsere gesamte Gesellschaft fairer zu machen. ❑



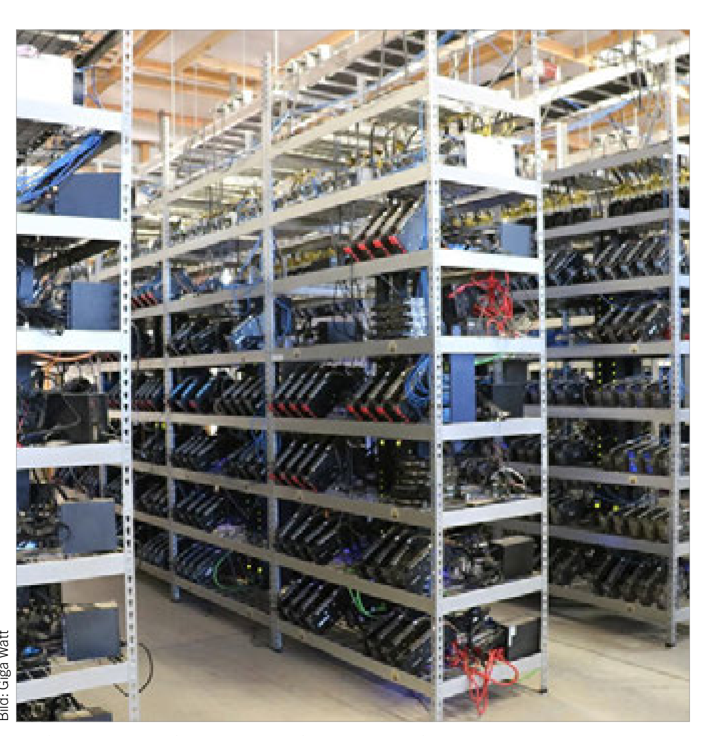


Bild: Giga Watt

Bei Giga Watt, einem Service-Provider fürs Mining im US-Bundesstaat Washington, kann man Miner mieten und nach den Kryptowährungen schürfen.



Bild: Giga Watt

Der Grafikkartenmarkt-Markt lässt grüßen: Das Lager in solch einer „Coin-Mine“ platzt geradezu aus allen Nähten.

HARDWARE- UND GRAFIKEFFEKTE EINFACH ERKLÄRT

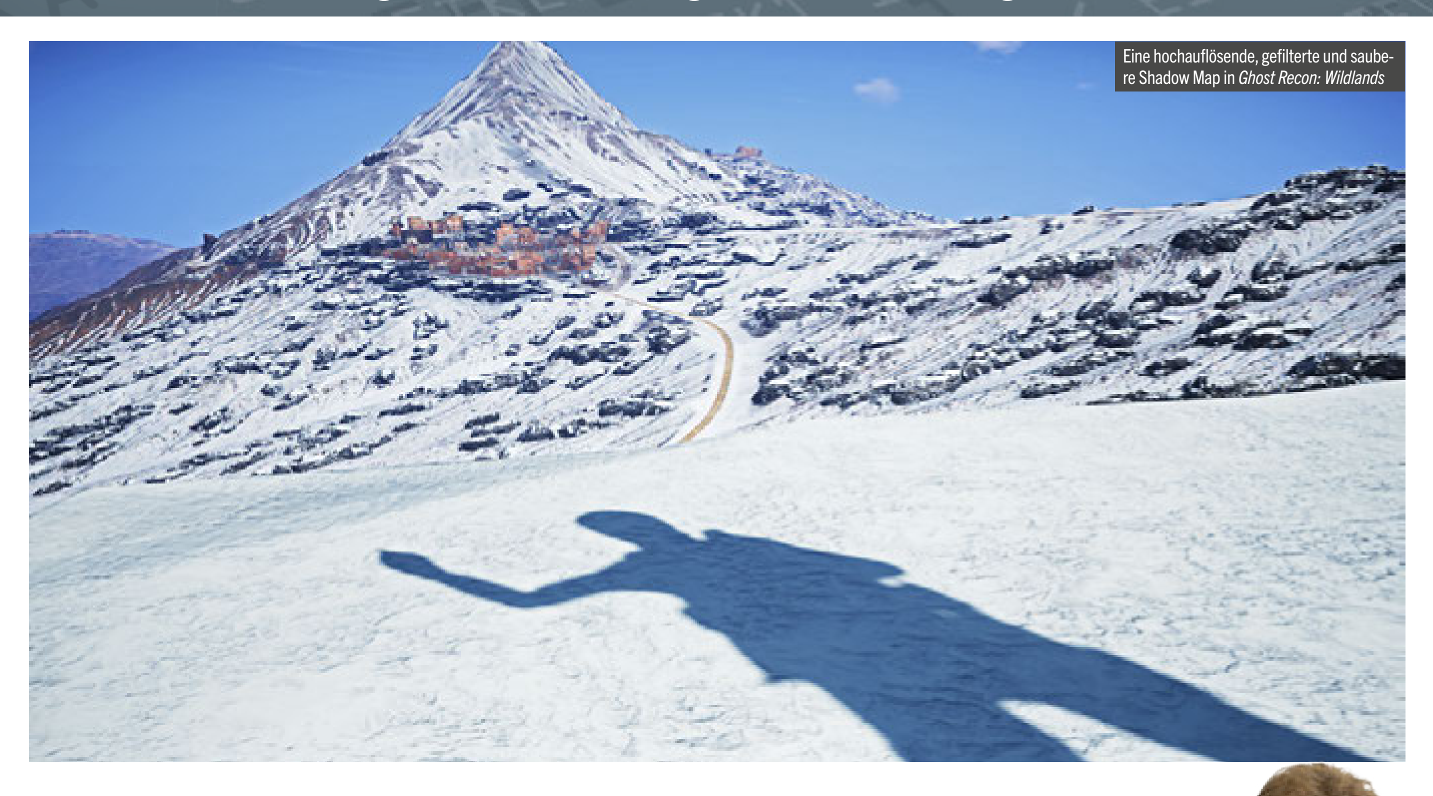


Wir zeigen euch auf verständliche Art, welche Effekte und Rendering-Techniken in aktuellen Spielen zum Einsatz kommen.

Von: Philipp Reuther

Schattendarstellung in Spielen

Wo schicke Beleuchtung ist, muss auch eine glaubhafte Darstellung von Schatten sein.



Eine hochauflösende, gefilterte und saubere Shadow Map in *Ghost Recon: Wildlands*

D*oom 3* setzte 2004 so etwas wie den Anfangspunkt der modernen Schattendarstellung. Dabei unterscheiden sich die damals zum Einsatz kommenden Stencil Shadows recht stark von dem heute gängigen Shadow Mapping. „Stencil" bedeutet auf deutsch „Schablone" und die von Entwicklerlegende John Carmack für *Doom 3* erdachten Schatten werden mithilfe des Stencil-Buffers aus der Levelbeleuchtung sozusagen herausgeschnitten. Der Stencil-Buffer dient im Grunde dazu, bestimmte Bildschirmelemente vor dem Rendern auszusparen, HUD-Elemente etwa. Die auf der Projektion der 3D-Modelle basierenden Stencil Shadows haben daher quasi scharfe „Schnittkanten", weiche Schatten und die Berücksichtigung von Alpha-Texturen sind mit dieser Technik nicht möglich. Auch weitere Spiele setzten auf Stencil Shadows, die bekanntesten darunter *FEAR* und das erste *Far Cry*.

Heute kommen in praktisch allen Spielen Shadow Maps zum Einsatz. Diese basieren auf einer oder mehreren Texturen. Im Grunde könnt ihr euch das so vorstellen: Zu Füßen eurer Spielfigur beziehungsweise unterhalb der Kamera wird eine transparente, von den Außmaßen recht begrenzte Textur gelegt. Bewegt ihr euch durch die Spielewelt, bewegt sich diese Textur mit euch. Auf diese werden die Schatten projiziert. Beim Rendering wird entschieden, ob und wie stark jeder Pixel dieser Textur verdunkelt wird. Dabei können auch Alpha-Texturen berücksichtigt werden, die beispielsweise für Blätter der Vegetation Verwendung finden. Je größer und feiner die Schattentextur ausfällt, desto mehr Werte müssen berechnet werden, der Leistungsanspruch steigt. Zudem benötigen die Shadow Maps viel Grafikspeicher, vor allem, wenn sie aufwendig gefiltert werden.

PHILIPPS TIPP

Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie eindrücklich die Schatten sowohl in *Doom 3* als auch *FEAR* wirkten. Und wie viel Leistung sie kosteten. Und obwohl in heutigen Spielen zu weiten Teilen eine andere Technik zum Einsatz kommt, gehören Schatten auch heute zu den leistungsfressendsten Optionen im Grafikmenü. Neben der Schattenauflösung und Sichtweite sind vor allem „Extras" wie eine hochqualitative Filterung sehr teuer. Es lohnt sich zumeist, bei diesen Einstellungen ein wenig Zurückhaltung zu üben.

STENCIL SHADOWS IN *DOOM 3* UND *FEAR*

Stencil Shadows sorgten in *Doom 3* für Staunen und machten ein weiteres Mal von Entwicklerlegende John Carmack reden, der eine eigene Variante erdachte, die im späteren Verlauf als „Carmacks Reverse" bekannt wurde. Die Schattendarstellung mittels des Stencil-Buffers hat einige spezifische Vor- und Nachteile gegenüber Shadow Mapping, wie es in aktuellen Spielen zum Einsatz kommt. Ein Vorteil der Stencil Shadows ist, dass sie pixelgenau und in voller Auflösung berechnet werden, sie neigen daher nicht zum Flimmern und sind scharf. Sie benötigen außerdem nicht viel Grafikspeicher.

Auch andere Spiele nutzen Stencil Shadows, darunter auch der Horror-Shooter *FEAR*. Dort versuchte man, mit einem Trick eine Art Schattenfilterung zu nutzen, obwohl dies mit der Technik im Grunde nicht möglich ist: Mehrere Stencil Shadows wurden übereinandergelegt, um so eine Illusion von „soften" Schatten zu erzeugen. Dies ließ die Hardware-Anforderungen des sowieso schon sehr anspruchsvollen Spiels jedoch massiv in die Höhe schnellen und war damit nur wenig praktikabel. Neben id Software (*Doom 3*) und Monolith (*FEAR*), versuchte sich außerdem Crytek an Stencil Shadows und nutzte diese im ersten *Far Cry*.

Neben den angenehm hochauflösenden, aber unrealistisch scharfen Schatten gibt es weitere Probleme: So kann es zu Fehldarstellungen kommen, wenn sich die Kamera komplett im verschatteten Bereich befindet, die Schatten wirken häufig perspektivisch inkorrekt und es können Löcher bei der Projektion der 3D-Modellen entstehen. Zudem können Transparenztexturen nicht berücksichtigt werden. Alpha-Texturen sind heutzutage allgegenwärtig und kommen für Vegetation, feine Strukturen wie Zäune oder Gitter, aber auch Haar oder andere Details zum Einsatz, für die komplexe Polygonmodelle nicht zweckdienlich sind.

Stencil Shadows sind anders als Shadow Maps immer scharf, flimmerarm und pixelgenau. Diese Schattendarstellung verzückte unzählige Spieler Anno 2004 in *Doom 3*.



Stencil Shadows in *FEAR* – der Shooter stellt optional weiche Schatten zur Verfügung. Allerdings ist es nur ein Trick: Mehrere Schatten werden versetzt übereinandergelegt.



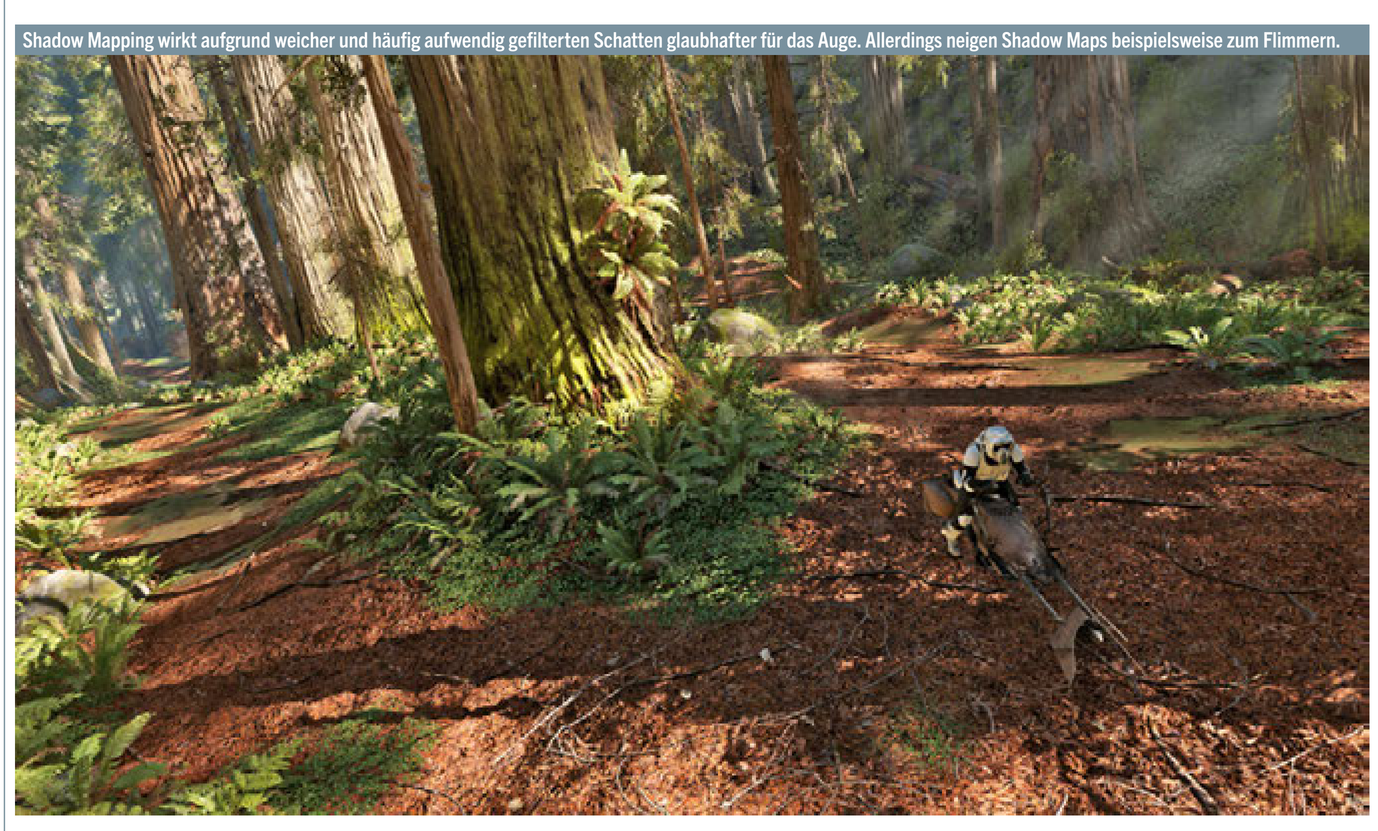
SHADOW MAPPING IN AKTUELLEN SPIELEN

In dieser Szene aus *Star Wars: Battlefront* kommen hunderte Alpha-Texturen zum Einsatz. Die vom Blätterdach geworfenen Schatten wären mit der Stencil-Technik aus *Doom 3* so nicht möglich. Beim Shadow Mapping werden auch die Transparenztexturen abgetastet, zudem können selbst Halbtransparenzen wie beispielsweise Partikelrauch berüchsichtigt werden. Die Schatten können außerdem mit weichen Kanten versehen und aufwendig gefiltert werden, was einen insgesamt deutlich realistischeren Look erlaubt. Aus diesem Grund hat sich in aktuellen Spielen diese Technik durchgesetzt. Doch auch das Shadow Mapping hat handfeste Nachteile.

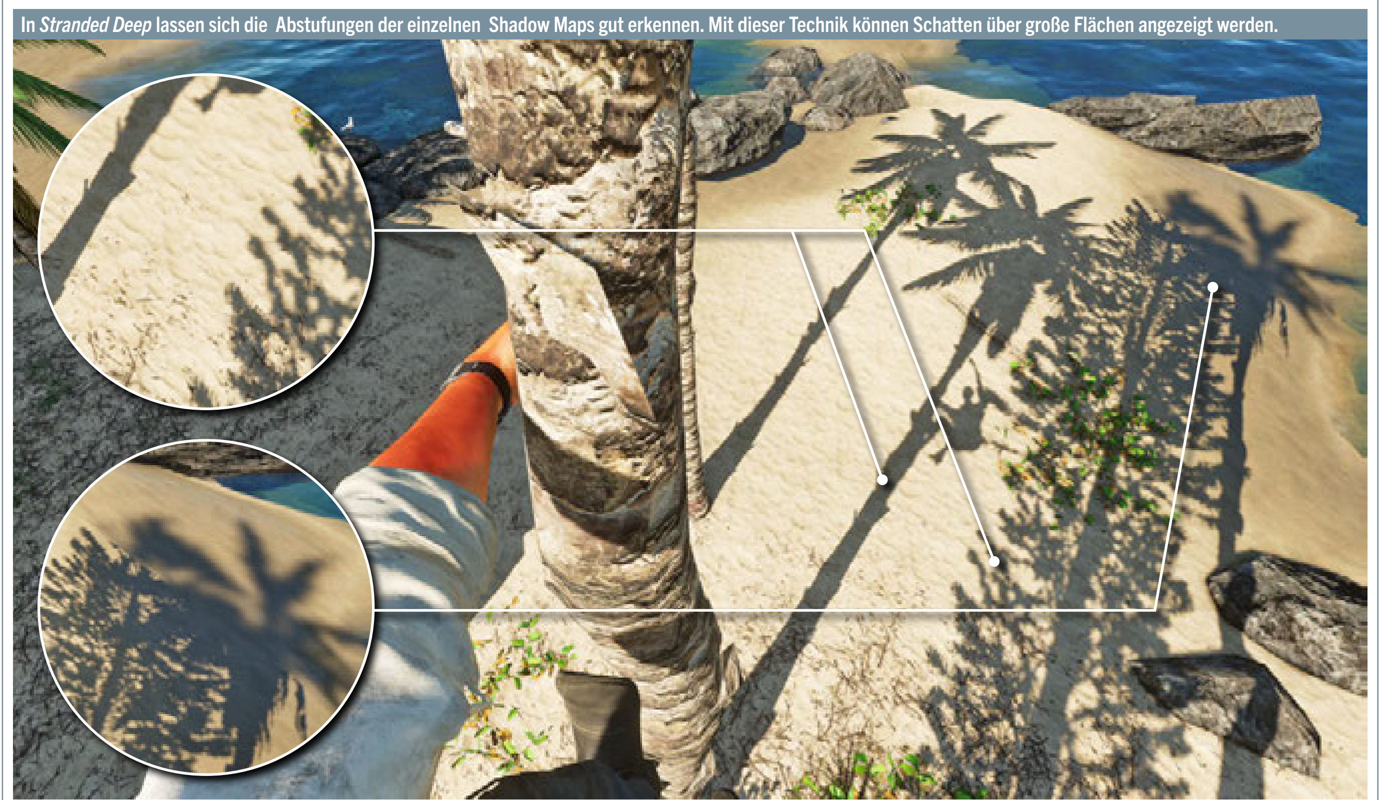
Die Darstellung von Shadow Maps ist sehr rechenaufwendig, denn im Grunde muss für jeden Pixel der zum Einsatz kommenden Schattentexturen einzeln berechnet werden, ob an dieser Stelle ein Schatten vorliegt und wie dunkel er ausfällt. Auch muss die Schattentextur im Speicher der Grafikkarte abgelegt werden. Je größer die Schattentextur, desto mehr muss die Hardware rechnen und desto mehr Speicher wird benötigt. Deshalb sind die Ausmaße dieser Texturen häufig stark begrenzt. In großen Spielewelten muss die Textur daher über einen weiten Raum gestreckt werden, was zu einer niedrigen Pixeldichte und damit Flimmern und Verzerrungen führt. Shadow Maps neigen daher zum Flimmern, was wiederum eine Filterung nötig macht, die ebenfalls viel Leistung kosten kann.

Deshalb nutzen Spiele abgestufte (cascaded) Shadow Maps. Das heißt: In der unmittelbaren Umgebung kommt eine kleine, aber hochauflösende Schattentextur zum Einsatz. In mittlerer Distanz dann eine größere, aber mit insgesamt niedrigerer Pixeldichte. In der Ferne wird eine weitere Textur dann schließlich weit gestreckt und nur in niedriger Auflösung berechnet. Diese Abstufung lässt sich in praktisch allen Spielen beobachten.

Shadow Mapping wirkt aufgrund weicher und häufig aufwendig gefilterten Schatten glaubhafter für das Auge. Allerdings neigen Shadow Maps beispielsweise zum Flimmern.



In *Stranded Deep* lassen sich die Abstufungen der einzelnen Shadow Maps gut erkennen. Mit dieser Technik können Schatten über große Flächen angezeigt werden.



TRICKSEREIEN BEI DEN SCHATTENWÜRFEN AM BEISPIEL *THE DIVISION*

Neben den abgestuften Schattentexturen, die ihr hier in *The Division* ein weiteres Mal an der Wand des Gebäudes im Hintergrund beobachten könnt, kommen auch noch weitere Tricksereien und Vereinfachungen zum Einsatz. Ein besonders ausgeprägtes Hindernis bei der Entwicklung ist die maximale Anzahl gleichzeitig nutzbarer Lichtquellen, die überhaupt einen Schatten werfen können. Denn für jede einzelne Lichtquelle ist mindestens ein Renderdurchlauf der Grafikkarte pro Frame nötig, zudem erhöht sich mit jeder zusätzlichen Lichtquelle die Anzahl Renderanweisungen (Draw-Calls), welche der Prozessor an die Grafikkarte versenden muss. Dies kann dazu führen, dass Schatten nicht nur die Grafikkarte belasten, sondern die komplette Kommunikation zwischen den Hardware-Komponenten blockieren.

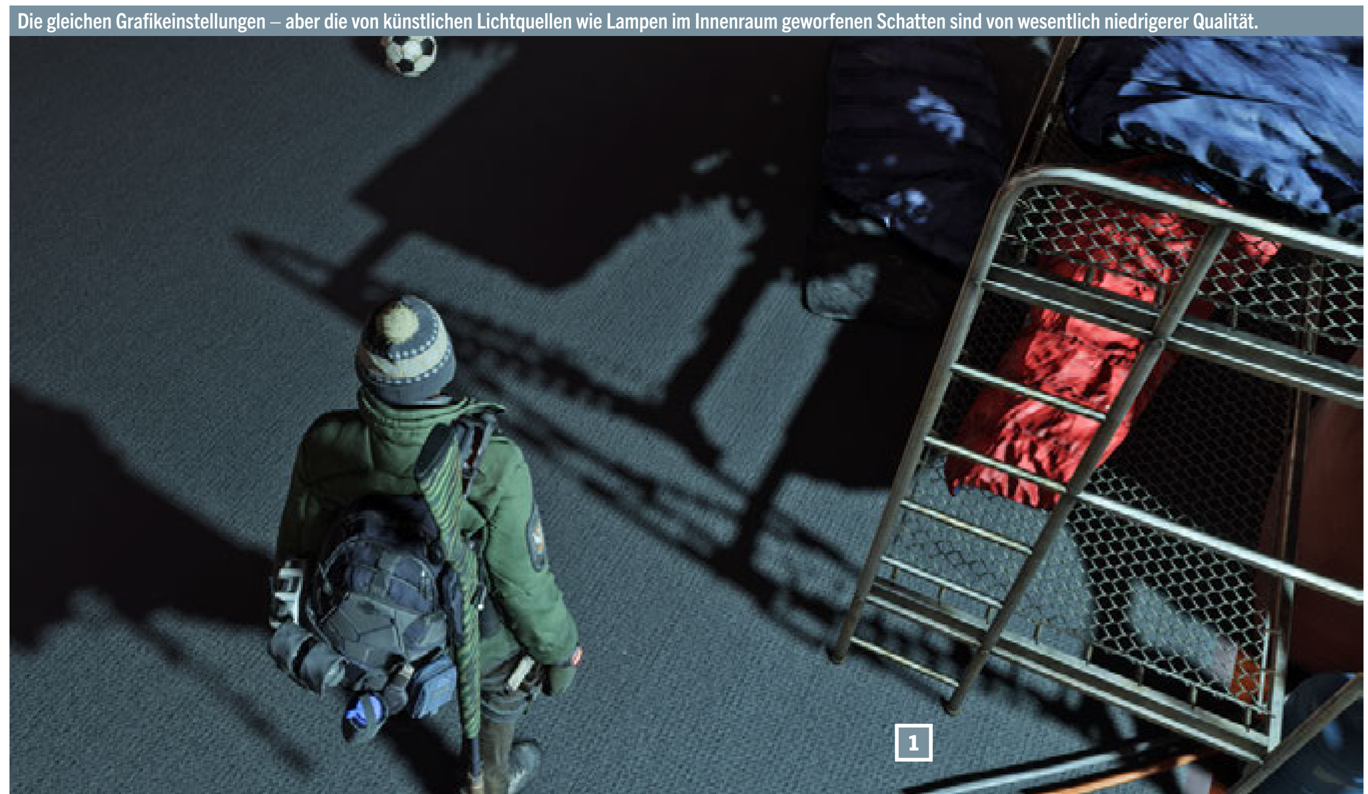
Daher gibt es in Spielen häufig Einstellungen für mehrere Schattenarten. Häufig finden sich „Sonnen-" und „Punkt-"Schatten unter den Optionen. Im Grunde unterscheiden sich diese nicht allzu sehr. In *The Division* ist die Sonne (und auch der Mond, gleiches Prinzip) einfach eine besonders aufwendige und hochqualitative Schatten werfende Lichtquelle. Schatten, die „künstliche" Lichter wie Straßenlaternen oder Lampen im Inneren von Gebäuden werfen, sind von deutlich schlechterer Qualität, werden weniger aufwendig gefiltert und flimmern wesentlich stärker. Nachts könnt ihr an Laternen beide Schattenarten gleichzeitig im Einsatz sehen und so direkt vergleichen.

Detail am Rande: Für feine Schatten wie jener, der von diesem Kabel geworfen wird [1], kommt nochmals eine andere Technik zum Einsatz. Diese arbeitet offenbar nach Frustum-Prinzip und ähnelt damit Screen-Space-Berechnungen. Schatten dieser Art lassen sich mit dem Ändern des Blickfeldes „aus dem Bild wischen".

Dies sind hochaufgelöste und schick gefilterte Schatten, die von der Sonne geworfen werden. An der Hauswand hinten links ist eine niedriger aufgelöste Kaskade zu erkennen.



Die gleichen Grafikeinstellungen – aber die von künstlichen Lichtquellen wie Lampen im Innenraum geworfenen Schatten sind von wesentlich niedrigerer Qualität.



Im nächsten Heft

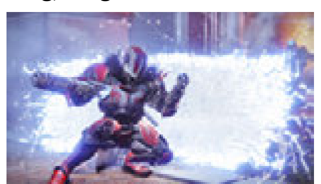
25 Jahre PC Games



Das PC-Games-Heft feiert einen ganz besonderen Geburtstag: Vor 25 Jahren erschien die erste Ausgabe unseres Magazins. Wir feiern das Jubiläum über mehrere Ausgaben mit tollen Specials und Aktionen!

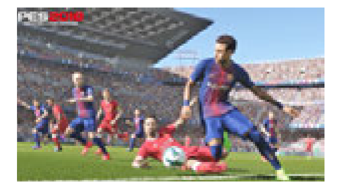
❑ (Vorab-)Test

Destiny 2 | Wir sagen euch anhand der fertigen Konsolenfassung, wie gut der Shooter ist.



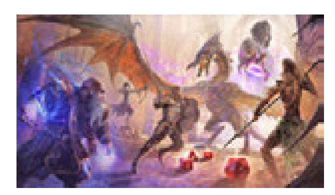
❑ Test

Pro Evolution Soccer 2018 | Wieder auf Kurs in Richtung Tabellenspitze?



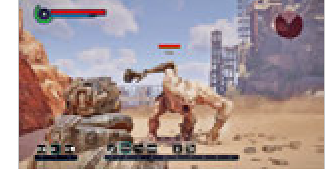
❑ Test

Divinity: Original Sin 2 | Mit etwas Glück präsentieren wir euch den Test der finalen Version.



❑ (Vorab-)Test

Elex | Das neue Spiel der *Gothic*-Macher ist bald fertig. Ist die Vorfreude gerechtfertig?



PC Games 10/17 erscheint am 27. September!

Vorab-Infos ab 23. September auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

GRAND AGES: MEDIEVAL



Erstklassiges Echtzeit-Strategiespiel, entwickelt vom deutschen Studio Gaming Minds, das noch keine zwei Jahre alt ist!

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Christine Brunner, Benjamin Danneberg, Nils Osowski, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sönke Siemens, Carsten Spille,Raffael Vötter, Stefan Weiss
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuter
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B Sales
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, EVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

HARDWARE-SPECIAL

Seite 122

BEQUEM ZOCKEN – DIE BESTEN GAMING-STÜHLE

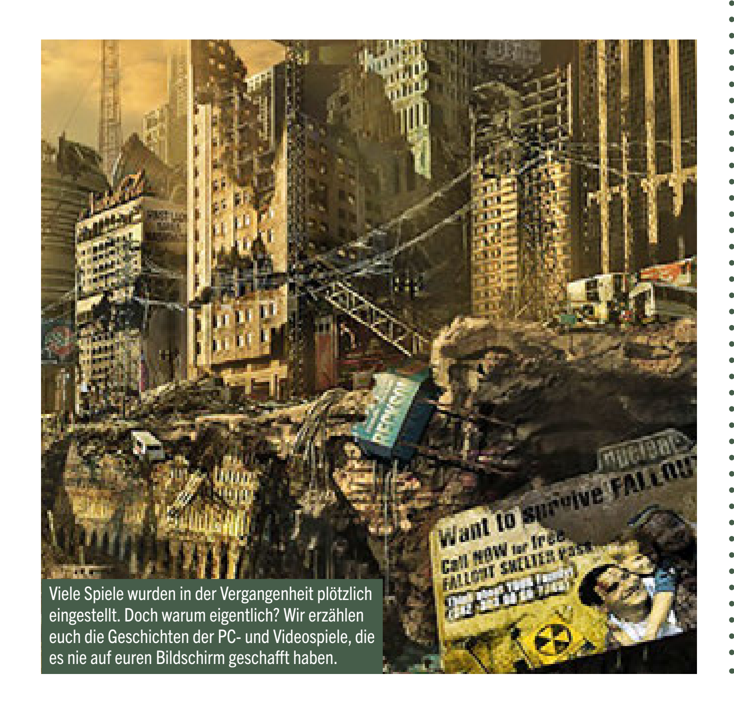


Bürostühle im Rennsitz-Design sind bei Spielern nach wie vor angesagt. Immer mehr Hersteller führen die Sitzmöbel im Portfolio. Wir haben sechs Modelle der aktuellen Sommerkollektion ins Testlabor geholt.

SPECIAL

Seite 116

UNVERÖFFENTLICHT: DIESE SPIELE SIND NIE ERSCHIENEN



Viele Spiele wurden in der Vergangenheit plötzlich eingestellt. Doch warum eigentlich? Wir erzählen euch die Geschichten der PC- und Videospiele, die es nie auf euren Bildschirm geschafft haben.

HINTER-DEN-KULISSEN-SPECIAL

Seite 128

ZU GAST BEI DEN SPECIAL-EFFECTS-PROFIS VON WETA



Anlässlich der DVD-Premiere von *Ghost in the Shell* wurden wir von der Special-Effects-Schmiede Weta Workshop nach Wellington in Neuseeland eingeladen, um mehr über die Entstehung des Science-Fiction-Thrillers zu erfahren.



Entwürfe von *Fallout Online* zeigen das aus der Spielreihe bekannte Bild zerstörter US-Metropolen. Andere Zeichnungen geben aber auch einen Ausblick auf unterirdische Städte. (Quelle: Interplay Entertainment)

Von: Nils Osowski, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

ES HAT NICHT SOLLEN SEIN:

Die Geschichte der Spiele, die nie Wirklichkeit wurden

Viele Spiele wurden in der Vergangenheit plötzlich eingestellt. Doch warum eigentlich? Wir erzählen euch die Geschichten der PC- und Videospiele, die es nie auf euren Bildschirm geschafft haben.

Wunder gibt es immer wieder. Diese alte Schlagerweisheit bewahrheitet sich für Spieler etwa am 29. September 2017. Denn dann erscheint Nintendos Classic-Mini-Variante des SNES. Der Clou: Mit dem Kauf der Schrumpf-Retrokonsole erhaltet ihr auch das vorinstallierte *Star Fox 2*, ein Spiel, dem Nintendo schon vor 20 Jahren eigentlich längst den Saft abgedreht hatte.

Kurioserweise war das zweite Abenteuer von Fox McCloud, Slippy und Co. bereits zu 95 Prozent fertig, wie Entwickler Dylan Cuthbert 2015 der Gaming-Website NintendoLife berichtete. Doch weshalb zog Nintendo als Publisher dann damals den Stecker? Cuthbert, seinerzeit beim britischen Entwickler Argonaut Games angestellt, glaubt, dass es vor allem am Kampf der Konsolenriesen lag: „Es war der Sommer 1995 und Playstation und Sega Saturn machten sich auf einmal ziemlich gut in Japan. Ich denke, das hat Nintendo kalt erwischt. Die Entscheidung [*Star Fox 2* nicht zu veröffentlichen, Anm. der Redaktion] traf man, weil Nintendo nicht die 3D-Technik der alten Generation gegen die sehr viel bessere 3D-Optik der neuen Generation ins Rennen schicken wollte."

Das Nintendo 64 (N64), die Nachfolgekonsole des SNES, stand 1995 quasi schon in den Startlöchern. Nintendo beschloss daher, Held Fox und seine Freunde erst mit modernerer Technik auf dem N64 in ihr nächstes Gefecht zu schicken. Deswegen gelangte *Star Fox 2* damals nicht an die Öffentlichkeit, vielmehr legte man das fast fertige Projekt kurzerhand auf Eis. Dennoch existiert eine per Emulator spielbare Alpha-Fassung des Rail-Shooters. Wenn ihr *Lylat Wars* alias *Star Fox 64* gespielt habt, dürftet ihr mit einigen der Neuerungen aus *Star Fox 2* schon vertraut sein: Der Mehrspielermodus etwa erlaubt darin das Zocken mit Freunden per Splitscreen. Der All-Range-Modus lässt euch in manchen Abschnitten euren Arwing-Flieger frei durch ein Gebiet steuern, anstatt wie in Teil 1, ausschließlich auf „Schienen" durch einen Korridor zu fliegen und auszuweichen. Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto verriet der inzwischen eingestellten Zeitschrift Nintendo Power, dass rund 30 Prozent von *Star Fox 2* in der DNA von *Star Fox 64* stecken. Insofern hätte das Ballerspiel mit dem fliegenden Fuchs auf eine gewisse Art auch ohne eigene Veröffentlichung quasi weitergelebt.

PREY 2: DAS SPIEL DER 1.000 TODE

Es hat zwar mehr als 20 Jahre gedauert, doch *Star Fox 2* erscheint nun tatsächlich und ganz offiziell für Nintendos Mini-SNES. Anderen Sequels bleibt dieses Glück aber wohl auf ewig verwehrt. An *Prey 2*,

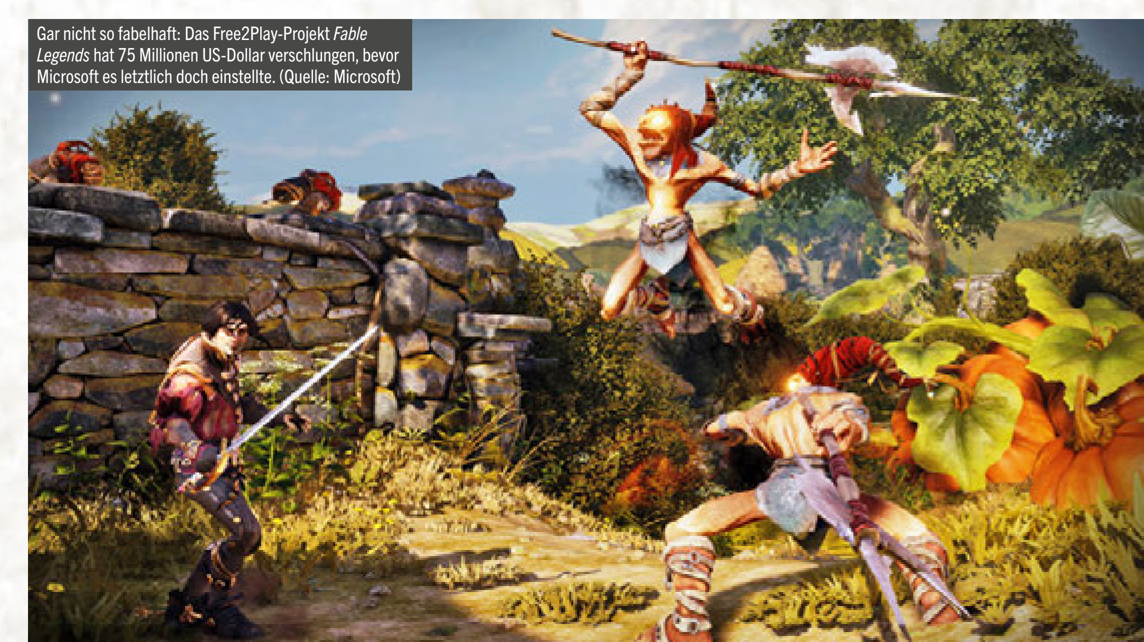
Bis auf Konzeptzeichnungen und ein kurzes Teaser-Video zur Beta-Anmeldung ist von der Welt von *Fallout Online* nichts erhalten geblieben. (Quelle: Interplay Entertainment)

den Nachfolger des allerersten *Prey* von 2006, werdet ihr wohl niemals Hand anlegen dürfen. Das von Arkane Studios entwickelte *Prey* aus dem Jahr 2017 hat mit der damaligen Arbeit von Entwickler Human Head Studios bis auf den Namen, das Science-Fiction-Setting und das Ballern so gut wie nichts gemeinsam.

Prey 2 war wie sein Vorgänger als First-Person-Shooter geplant. Ihr hättet – anders als im linearen Erstling – eine offene Alien-Welt namens Exodus erfroscht. Geplant war die Umsetzung des astronomischen Phänomens der gebundenen Rotation für die Spielwelt. Die Eigendrehung eines Himmelskörpers, der einen anderen umkreist, ist bei der gebundenen Rotation nicht unabhängig, sondern an die Umlaufbahn dieses anderen Himmelskörpers gekoppelt. Somit hätten sich die drei großen Städte in *Prey 2* (Locktown, The Bowery und Undercity) jeweils in einem Dauerzustand von Tag, Dämmerlicht und Nacht befunden. In der Rolle von Kopfgeldjäger Killian Samuels wären moralische Entscheidungen für euch an der Tagesordnung gewesen, so wie man es zum Beispiel aus Biowares *Mass Effect*-Reihe kennt. Später im Spiel sollte dann die unheilvolle War Sphere erscheinen, ein zerstörerisches Raumschiff der mysteriösen Rasse der Keeper. Diese Aliens haben es auf die Zerstörung der Erde abgesehen, was natürlich ausgerechnet ihr verhindern solltet. Von den Entwicklern war vorgesehen, dass man diese Aufgabe nicht allein bewältigen muss. Auf Exodus sollte der Spieler quasi zufällig Domasi „Tommy" Tawodi begegnen, dem Helden aus dem Vorgänger.

Am Ende von *Prey 2* hätte euch ein ziemlich abgefahrener Twist erwartet. Spoiler-Warnung also – zumindest irgendwie. Killian und Tommy sollen sich im finalen Level einen Weg durch die War Sphere ballern. Kurz vor Schluss holt euch die bittere Wahrheit ein. Ihr betretet einen Raum voller Leichen, die euch verblüffend ähnlich sehen. Kein Wunder, denn es sind eure Klone. Ihr wart schon mal hier – und seid hier gestorben, wieder und wieder. Nach jedem Tod erwacht Killian in seinem Apartment, jeder Erinnerung ans Ableben und Wiederauferstehen beraubt. Euer Bewusstsein gelangt nach dem Tod immer wieder sofort in einen neuen Klon. Ganz zum Schluss soll es euch tatsächlich gelingen, die War Sphere zu zerstören und zu flüchten. Alles sieht nach Friede, Freude, Eierkuchen aus. Killian gründet auf der Erde eine Familie und stirbt friedlich in hohem Alter, nur um dann, zu eurem großen Schock, in einem neuen Klonkörper zu erwachen. Das war schon eine sehr coole Design-Idee.

Wenn ihr das 2017er *Prey* gespielt habt, dürfte euch die Nummer mit dem Ohne-Erinne-


Gar nicht so fabelhaft: Das Free2Play-Projekt *Fable Legends* hat 75 Millionen US-Dollar verschlungen, bevor Microsoft es letztlich doch einstellte. (Quelle: Microsoft)

Das Action-Spiel *Scalebound* wurde eingestampft. Dennoch hat Microsoft den Markenschutz jüngst im Mai 2017 verlängert. Kommt das Spiel irgendwann vielleicht doch noch? (Quelle: Microsoft)

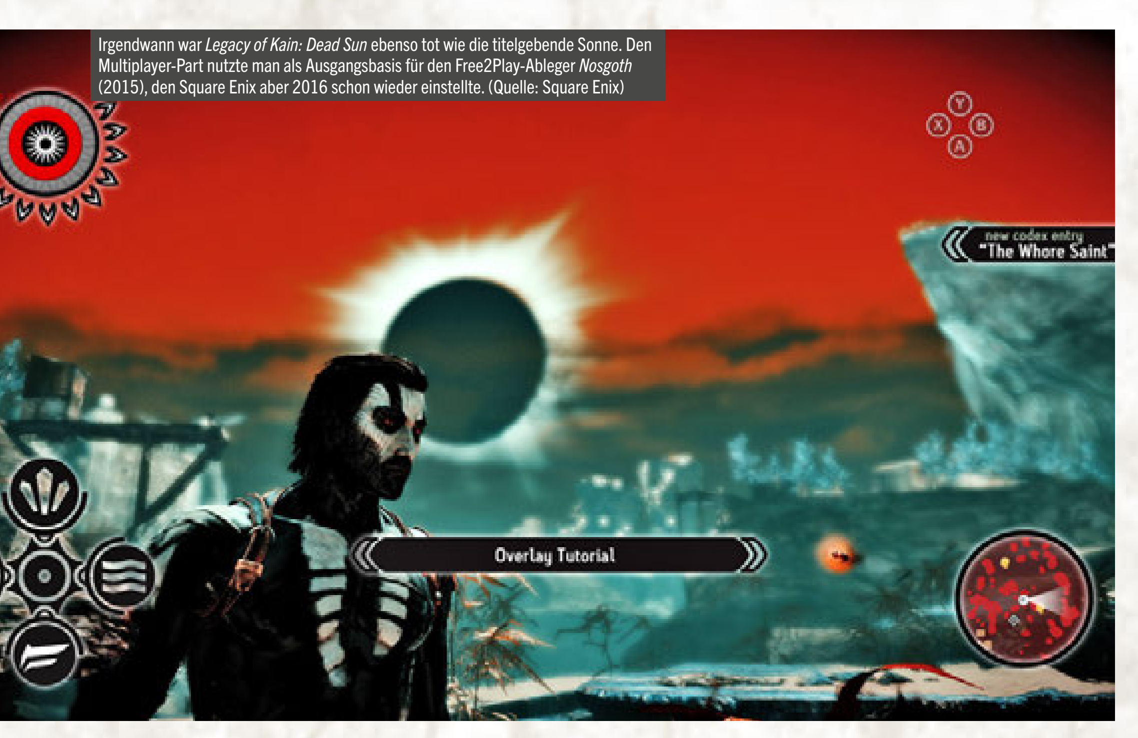
rung-im-Apartment-Aufwachen übrigens ziemlich bekannt vorkommen. Doch trotz des spannenden Konzepts schaffte es *Prey 2* nie in den Handel. Der Grund ist laut Bethesda-Vizepräsident Pete Hines irelativ simpel: „Ehrlich, es ist nicht so kompliziert", verriet er im Rahmen der QuakeCon 2016. „*Prey 2* kam an einen Punkt, an dem es sich nicht zu dem formte, was wir wollten. Und da schien kein klarer Pfad zu sein, um dahin zu gelangen, wo *Prey 2* für uns hinführen sollte. Wir entschieden, dass es das Beste ist, nicht mehr weiterzumachen. Und das war's."

STILLGELEGTE HÜGEL

Im Vorfeld selbst ausprobieren durfte man das ursprüngliche *Prey 2* jedoch nie. Anders verlief es bei der Horror-Fortsetzung *Silent Hills* von Konami – zumindest in gewisser Hinsicht anders. Denn die mysteriöse Anspielprobe aus dem Jahr 2014 hatte in Sachen Gameplay letztlich nichts mit der Erfahrung zu tun, die das finale Spiel liefern sollte. Seinerzeit wusste niemand, dass sich hinter *P.T.* nur ein spielbarer Teaser verbirgt. Stattdessen wurde es vorab als neues Produkt vorgestellt, entwickelt von 7780s Studios. Doch es stellte sich heraus, dass es dieses Studio gar nicht gibt und der Titel *P.T.* lediglich für „Playable Teaser" steht. Inzwischen hat Sony die 2014 veröffentlichte Demo längst wieder aus dem Playstation Store gelöscht. Bei Ebay und Co. gab es Konsolen mit installiertem *P.T.* zeitweise für 1.000 Dollar und mehr im Angebot.

In der Ego-Perspektive erkundet ihr in *P.T.* einen Korridor in L-Form, den ihr in einer ewigen Schleife immer wieder durchstreift. Jedes Mal, wenn ihr wieder am „Anfang" rauskommt, hat sich das Horrorszenario leicht verändert. Auf einmal krabbeln an einer Wand Kakerlaken entlang, plötzlich klingelt ein Telefon. Von der Decke baumelt wie aus dem Nichts ein Kühlschrank, Blut tropft auf euch herab. Und was war das – ein Babyschrei? Im Waschbecken erscheint ein gruselig entstellter Fötus – *Eraserhead* von David Lynch lässt grüßen. Ein nie enden wollender Alptraum, der von der verstörenden Atmosphäre und kryptischen Rätseln lebt. Nach dem finalen Puzzle folgt die unerwartete Auflösung: Das digitale Ebenbild von *The Walking Dead*-Star Norman Reedus läuft über eine düstere Straße, Nebel hüllt die gespenstische Landschaft ein, die ikonische *Silent Hill*-Melodie ertönt.

Mit *Silent Hills* wollten euch Regisseur Guillermo del Toro (*Hellboy*, *Pans Labyrinth*, *Pacific Rim*) und Entwickler-Ikone Hideo Kojima eine schaurig-schöne Rückkehr ins neblige Städtchen des Spiels



Irgendwann war *Legacy of Kain: Dead Sun* ebenso tot wie die titelgebende Sonne. Den Multiplayer-Part nutzte man als Ausgangsbasis für den Free2Play-Ableger *Nosgoth* (2015), den Square Enix aber 2016 schon wieder einstellte. (Quelle: Square Enix)

KEINE PLATTFORM: GECANCELTE VIDEOSPIELKONSOLEN

Viele von euch haben sicherlich eine Konsole daheim, ganz gleich ob nun aus Sonys Playstation-Reihe, Microsofts Xbox-Serie oder eines der vielen Nintendo-Modelle. Die folgenden Maschinen haben im Gegensatz dazu jedoch nie das Licht der Weltöffentlichkeit erblickt.

Action Game Master (1991)

Das Konzept klingt genial: Eine portable Konsole, die Spiele für alle angesagten Plattformen abspielt. Der Action Game Master von Active Enterprises sollte Spiele für NES, SNES, Sega Genesis und sogar CD-ROM-Titel abspielen. TV-Tuner, 3.2-Inch-LCD-Screen, eingebautes Batterieladegerät und Zigarettenanzünder-Adapter fürs Auto inklusive. In der Theorie vielversprechend, doch schon der Entwurf sah extrem klobig aus – tragbar wäre dieser Klotz nur eingeschränkt gewesen. Außerdem wären die Kosten für ein solches Gerät damals wohl extrem hoch ausgefallen.



Quelle: Active Enterprises

Indrema L600 (2001))



Quelle: Indrema

Lange vor der All-in-One-Entertainment-Zentrale Xbox One schickte sich die L600 an, das ultimative Multimediazentrum im Wohnzimmer zu etablieren. Das Medientalent sollte zugleich CD- und DVD-Player, MP3-Speicher, Web-Browser und Videorekorder sein. Multimedia-Funktionalität mag bei heutigen Konsolen nichts Besonderes mehr sein, damals war es aber ein noch nicht dagewesenes Konzept. Außerdem attraktiv: Die Konsole mit Linux-Betriebssystem sah ein Open-Source-Modell vor. Sprich: Ihr hättet leicht auf die Spiele-Software zugreifen und an dieser Änderungen vornehmen dürfen. Für das ambitionierte Projekt kam leider nicht genug Geld zusammen, und so blieb es der Menschheit verwehrt.

Sega VR (1993)

Heutzutage ist die virtuelle Realität in aller Munde und Hersteller wie Sony pushen die Technologie enorm. Doch Sega hatte schon 1993 ein Virtual-Reality-Eisen im Feuer. Ursprünglich plante das Unternehmen eine Heim- sowie eine Arcade-Ausgabe. Am Ende veröffentlichte man nur Letztere, der Release einer Konsolenversion für zu Hause kam nie zustande. Angeblich, da man befürchtete, die Erfahrung könne für Nutzer zu realistisch sein und letztlich bei hektischen Bewegungen zu Verletzungen führen. Wahrscheinlich spielten aber auch die von Testern festgestellten Nebeneffekte eine Rolle – auftretende Kopfschmerzen und Motion Sickness. Ein Problem, mit dem übrigens auch Nintendos 1995 erschienener Konsolenflop Virtual Boy zu kämpfen hatte.

Quelle: Sega



SNES CD (1993)



Quelle: Reddit/analogueboy

Kaum ein Projekt hat die Spielewelt, wie wir sie heute kennen, so geprägt, wie das Super Nintendo CD-ROM System. Nintendo und Sony wollten in den 90er Jahren in Zusammenarbeit ein CD-Zusatzgerät für das modulbasierte, extrem beliebte SNES auf den Markt bringen. Doch es kam zu vertraglichen Unstimmigkeiten zwischen den beiden Unternehmen, sodass aus dem von Ken Kutaragi entwickelten Projekt nichts wurde. Zumindest nicht in dieser Form. Während Nintendo schließlich Philips beauftragte, das CD-Zusatzgerät zu entwerfen, kündigte Sony sein eigenes CD-Konsolenprojekt an: die Playstation. Der Rest ist Gaming-Geschichte. Übrigens tauchte 2015 ein seltener Prototyp der „Nintendo-Playstation“ auf – einer von 200 Exemplaren –, das CD-Laufwerk war aber nicht funktionsfähig. Ingenieur und Konsolen-Modder Ben Heck hat es inzwischen jedoch geschafft, die Rarität Ding zum Laufen zu bringen.

bescheren – eigentlich. Doch Konami versetzte dem Projekt 2015 den Todesstoß. Viele Fans waren angefressen – genau wie del Toro, der 2016 eine klare Botschaft twitterte: „Fuck Konami. Dass Konami *SH* nach *PT* gecancelt hat, ist eine der schwachsinnigsten Sachen, die ich je miterlebt habe.“

Auch Norman Reedus ist traurig über die Stilllegung der stillen Hügel, hat aber Hoffnung. Der Serienstar meint, es sei vom Schicksal gewollt, dass del Toro, Kojima und er zusammenarbeiten. Tatsächlich machen Reedus und Kojima im mysteriösen *Death Stranding* wieder gemeinsame Sache. Normans Alter Ego nimmt darin eine zentrale Figurenrolle ein. Selbst das digitale Abbild von Regisseur del Toro soll im finalen Spiel auftauchen. Warten wir es ab, denn noch gibt es für *Death Stranding* keinen Erscheinungstermin.

EIN VERSTRAHLTES MMORPG, DAS NICHT HATTE SEIN SOLLEN

Dasselbe Schicksal, das *Silent Hills* beschieden war, ereilte auch *Fallout Online*. Teil 1 und 2 der postapokalyptischen Rollenspielreihe erschienen ihrerzeit bei Interplay. Doch 2007 stand die Unternehmen kurz vor dem Bankrott. Um Gläubiger auszuzahlen, verkaufte das Unternehmen in seiner Not die *Fallout*-Rechte an Bethesda. Nur die Lizenzen für die alten Serienteile – zumindest zeitlich begrenzt – und das MMORPG-Projekt *Fallout Online* blieben noch bei Interplay.

Das ambitionierte Online-Spiel von Entwickler Masthead Studios trug den Codenamen *V13*, kurz für Vault 13. Teile des Spiels hät-

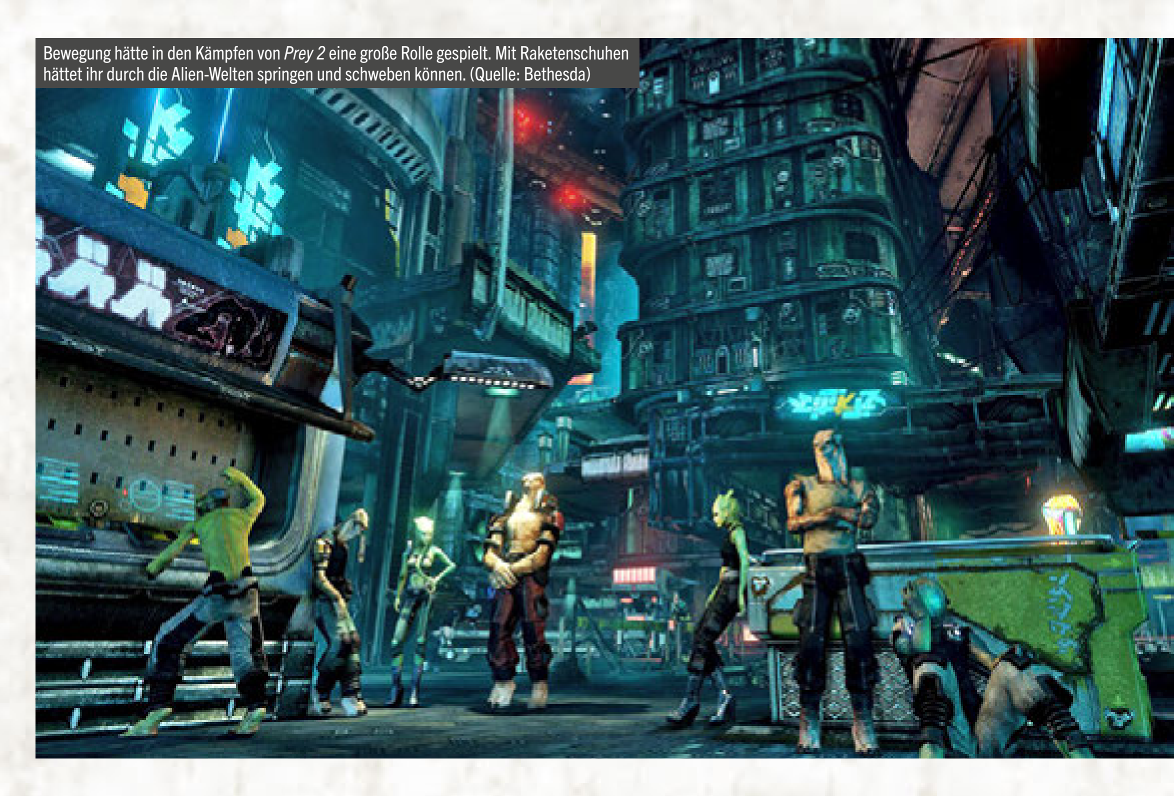


Das SNES-Modul von *Star Fox 2* sollte mit einem Super-FX-Chip ausgestattet werden, der nochmal mehr Leistung als der des Vorgängers versprach. (Quelle: Nintendo)

ten wohl in Kalifornien gespielt, denn dort befindet sich Vault 13 in *Fallout* und in dessen Nachfolger. Frühe Concept-Art-Entwürfe lassen vermuten, dass *Fallout Online* in einer Reihe größerer Städte überall in den USA gespielt hätte. Die Artworks zeigen zerstörte Metropolen mit Nuka-Cola-Werbeschildern und riesige, mutierte Spinnen in trostloser Einöde.

Doch irgendwann ereilte das Projekt dasselbe Schicksal wie das postapokalyptische Wasteland: Es lag in Schutt und Asche. Das lag daran, dass 2009 die Rechte von Interplay an *Fallout Online* ausliefen. In einem Gerichtsprozess gewann Bethesda 2012 schließlich sämtliche Rechte an allem, was mit *Fallout* zu tun hat.

MMORPG-Fans geben nach der Einstellung des Interplay-Projekts die Hoffnung aber nicht auf. Immerhin hat Bethesda schon mal eine seiner größten Rollenspiel-Franchises als Online-Variante gebracht: *The Elder Scrolls Online*, das erst jüngst mit *Morrowind* eine tolle Erweiterung spendiert bekam. Aktuell arbeitet der Publisher laut *Fallout 4*-Game-Director Todd Howard an drei „großen, verrückten Projekten, die anders sind als alles, was wir zuvor getan haben." Doch da Bethesda ja schon erfolgreiche *Fallout*-Spiele veröffentlicht und mit seinem Online-Rollenspiel noch weiterhin gut zu tun hat, macht die Aussage von Howard leider nur wenig Hoffnung auf ein zeitnahes Erscheinen eines eventuellen Multiplayer-Spiels im *Fallout*-Universum.


Bewegung hätte in den Kämpfen von *Prey 2* eine große Rolle gespielt. Mit Raketenschuhen hättet ihr durch die Alien-Welten springen und schweben können. (Quelle: Bethesda)

UNGLÜCKSZAHL 1313?

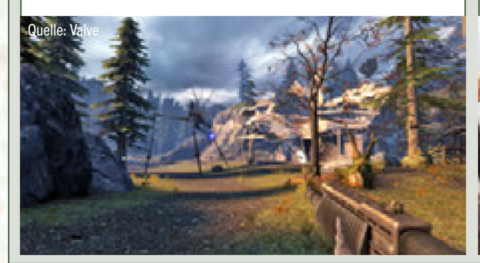
Auch ein anderes, extrem populäres Universum hat vielleicht für immer einen hellen Stern am Spielehimmel verloren. Für viele Gamer ist *Star Wars: Knights of the Old Republic* von Bioware das ultimative Lizenzspiel aus George Lucas' „galaxy far, far away". Neben dem fantastischen Rollenspiel lässt aber noch ein weiterer Titel Fan-Herzen höherschlagen – obwohl er nicht mal erschienen ist. Die Gameplay-Demos von LucasArts' *Star Wars 1313* haben Spieler und Journalisten gleichermaßen begeistert: Die spektakuläre und stylisch inszenierte Deckungs-Shooter-Action wie bei *Gears of War* oder *Uncharted* sah einfach umwerfend aus. Doch besonders das Drumherum fesselte: In *Star Wars 1313* solltet ihr ursprünglich einen namenlosen Kopfgeldjäger spielen, der in der Unterwelt von Coruscant sein Un-

FASHIONABLY LATE: SPIELE, AUF DIE IHR SCHON EWIG WARTET

Manche Spiele brauchen extrem lange, um auf den Markt zu kommen, wie etwa das mäßige *Duke Nukem Forever*, das mit einer Entwicklungszeit von 14 Jahren eine gefühlte Ewigkeit bis zum Release brauchte. Wir stellen weitere Vertreter vor, die euch schon seit Jahren hinhalten.

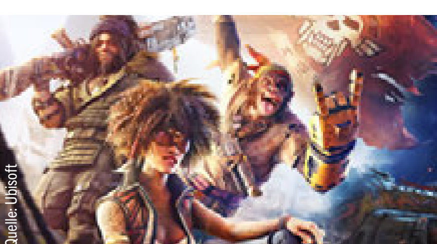
Half-Life 3

Die aktuellste News aus der Welt von *Half-Life*: Valve hat 19 Jahre nach Veröffentlichung einen Patch für *Half-Life 1* veröffentlicht. Was kann man noch über *Half-Life 3* sagen? Die Welt liebt Teil 1 und 2, Teil 3 jedoch wurde nie offiziell angekündigt. Nach den zwei Hauptspielen und den gelungenen Erweiterungen des storybasierten Alien-Shooters warten wir alle sehnlichst darauf, als Brillenträger Gordon Freeman wieder das Brecheisen zu schwingen, Jagd auf Headcrabs sowie anderes Alien-Getier und auf böswillige Feinde zu machen. Natürlich, um dabei vielleicht ab und zu dem mysteriösen G-Man über den Weg zu laufen. Eine offizielle Bestätigung, dass *Half-Life 3* in Entwicklung ist, geben uns Gabe Newell und seine schweigsamen Kollegen von Valve bis heute nicht. Warten auf Godot? Wohl eher Warten auf Gordon.


Quelle: Valve

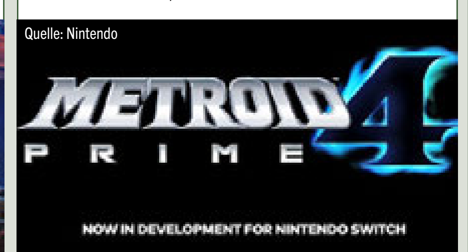
Beyond Good & Evil 2

Mit *Beyond Good & Evil* erschien 2003 ein inspiriertes Action-Adventure, dem der große kommerzielle Erfolg jedoch verwehrt blieb. Dafür feierten die Kritiker das Spiel rund um Journalistin Jade und ihre Aufdeckung einer Verschwörung. Nachdem Ubisoft 2008 offiziell einen Nachfolger ankündigte, hörte man lange nichts mehr davon, von gelegentlichen geleakten Artworks und typischen „Wir arbeiten noch dran"-Aussagen einmal abgesehen. Auf der E3 2017 gab es dann die Überraschung: Die Franzosen zeigten neben einem neuen Trailer auch Gameplay-Szenen aus *Beyond Good & Evil 2*. Es spielt vor dem Erstlingswerk, verfolgt einen Open-World-Ansatz und bietet, in Anbetracht der ersten Spielszenen, wohl eine ganz andere Erfahrung als Teil 1. Wir sind gespannt!


Quelle: Ubisoft

Metroid Prime 4

Es gibt nicht wenige Menschen, die *Metroid Prime* von Nintendo für eines der besten Videospiele aller Zeiten halten. Der GameCube-Titel überführte das brillante 2D-Gameplay der *Metroid*-Reihe erstmals auf eine geniale Art und Weise in eine 3D-Welt. *Metroid Prime 3* erschien 2007, danach war es still. Obwohl Nintendo Teil 4 nie offiziell ankündigte, war eigentlich klar, dass man die populäre Reihe irgendwann fortsetzen würde. Auf der E3 2017 wurden die Gebete der *Prime*-Fans erhört und das neue Weltraumabenteuer um Heldin Samus Aran angekündigt. Zwar nur per Teaser-Trailer, der lediglich ein Logo zeigt, aber das reichte schon, um die Fans in Ekstase zu versetzen. Wer das neue Spiel entwickelt, ist bislang unbekannt. Retro Studios, die Macher von *Metroid Prime 1* bis *3*, sind es aber wohl nicht.



Quelle: Nintendo

wesen treibt. Aus George Lucas' Prequel-Filmen kennt man nur die prunkvolle Seite des Planeten, der als Regierungssitz der Galaktischen Republik (und später des Imperiums) dient. Doch es gibt noch eine andere Welt darunter. Level 1313 beherbergt die Armen, die Gebeutelten und die Zwielichtigen. Artworks zum Spiel zeigten um brennende Droiden versammelte 1313-Bewohner, spärlich bekleidete Twi'lek-Frauen unter grellen Neonlicht-Schildern und schädeltätowierte Kleinkriminelle beim Geschäftemachen. All das versprach einen spannenden Ausflug in eine düstere Facette des „Expanded Universe", also des erweiterten Universums von *Star Wars*.

Welche Richtung der Titel genau einschlagen sollte, war den Machern bei LucasArts lange selbst nicht klar. Zeitweise malte man sich ein Spiel wie *Knights of the Old Republic* aus, also ein Rollenspiel mit relativ offener Welt. Zuletzt sah dann aber alles nach einem eher linearen Action-Adventure aus. Im Laufe des Entwicklungsprozesses griff George Lucas selbst ein. Er ordnete beispielsweise an, den namenlosen Protagonisten aus den frühen Konzepten gegen einen weitaus bekannteren Kopfgeldjäger auszutauschen. Ihr hättet demnach als Boba Fett höchstpersönlich Level 1313 erkundet. Doch dazu kam es leider nie.

Wer schon mit den *Star Wars*-Filmen *Episode 7: Das Erwachen der Macht* und *Rogue One: A Star Wars Story* unter der Fuchtel von Disney nicht mehr ganz glücklich wurde, ärgert sich als Spiele-Fan erst recht über das Verhalten des Megakonzerns: Nachdem man die *Star Wars*-Lizenz in der Tasche hatte, stampfte Disney alle Games rund um die Sternenkrieg-Saga ein, die sich damals in Entwicklung befanden. Darunter eben auch das erstmals auf der E3 2012 präsentierte *Star Wars 1313*.

Trotzdem müssen Fans nicht verzweifeln. Visceral Games, die Schöpfer von *Dead Space* und *Dante's Inferno*, arbeiten aktuell an einem Titel im Universum von Luke Skywalker. Der Synchronsprecher von Darth Vader und Co., Nolan North, der auch Nathan Drake in *Uncharted* seine Stimme verleiht, hat 2015 auf der Metro-Con vom Visceral-Projekt erzählt. North berichtete, dass das Spiel in „dieselbe Richtung" wie *Star Wars 1313* und auch *Uncharted* gehen soll. Ein neuer Silberstreifen am Horizont?

EINE WELT DER NIE ERZÄHLTEN GESCHICHTEN

Nicht nur die Storys gecancelter Spiele sind eine spannende Sache für sich. Da wären beispielsweise auch noch die Games, die letztlich ganz anders veröffentlicht wurden, als sich das die Entwickler ursprünglich vorgestellt hatten. Wusstet ihr zum Beispiel, dass *Diablo*-Erfinder David Brevik die Teufelshatz ganz zu Beginn mit einem rundenbasierten Kampfsystem ausstatten wollte? Heute undenkbar. Oder dass *Fallout 3* ursprünglich von den *Icewind Dale*-Erfindern Black Isle Studios unter dem Codenamen *Van Buren* entwickelt werden und ähnlich wie in *Fallout: New Vegas* in der Gegend um den Hoover Dam spielen sollte, bevor Interplay das Projekt einstellte und die Rechte an Bethesda verkaufte?

Wenn ihr das nächste Mal den Abspann eines Spiels seht, denkt immer daran: Das, was ihr jetzt erlebt habt, ist das Resultat des Zusammenwirkens unzähliger Faktoren – und letztlich nur eine von vielen Möglichkeiten, wie das Produkt hätte werden können. Ein fertig entwickeltes und vor allem veröffentlichtes Spiel mag eine schwache, eine befriedigende oder sogar eine fantastische Geschichte erzählen. Aber manchmal sind die spannendsten Storys eben immer noch die, die sich hinter den Kulissen der Entwicklung abspielen. ❑



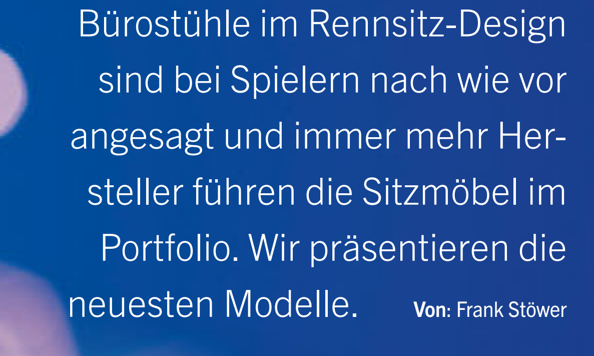
Die Rätsel in *P.T.* sind mysteriös, mit Tendenz zur Undurchschaubarkeit. Lachendes Baby und klingelndes Telefon, anyone? (Quelle: Konami)

Das von vielen Fans sehnlichst erwartete *Star Wars 1313* sollte eigentlich mit der einst von George Lucas geplanten TV-Serie *Star Wars: Underworld* gekoppelt werden. Daraus wurde jedoch leider nichts. (Quelle: LucasArts)

Bequem zocken!

Bürostühle im Rennsitz-Design sind bei Spielern nach wie vor angesagt und immer mehr Hersteller führen die Sitzmöbel im Portfolio. Wir präsentieren die neuesten Modelle.

Von: Frank Stöwer



Vertagear Triigger 275: Stuhl im Büro-Look

Die in der Tiefe verschiebbare Sitzfläche sowie die höhenverstellbare Lehne inklusive Lendenstütze garantieren beim Triiger 275 eine sehr gute Ergonomie.



Das Alleinstellungsmerkmal des Modells sind die Armlehen mit Abzugsfunktion (Wippmechanik/Höhenverstellung) sowie der Gitternetzbezug.



Der aus 275 Einzelteilen gefertigte Triigger 275 verfügt nicht nur über eine per Abzug und Stahlseil auslösbare Höhenverstellung. Auch die leisen, nabenlosen Rollen sind etwas Besonderes.



Bürostühle im Rennsitz-Design, sogenannte Gaming-Stühle, liegen nach wie vor voll im Trend. Ob dieser von den Herstellen initiiert wurde oder ob bei PC-Spielern der Wunsch gewachsen ist, sich ein Sitzmöbel anzuschaffen, das zumindest optisch viel mehr hermacht als der biedere Bürostuhl vom Fachhandel, sei dahingestellt. Fakt ist, dass Peripherie-Hersteller wie Corsair, LC-Power oder Sharkoon auf den Zug aufgesprungen sind und seit Kurzem erstmalig die speziell für Gamer gefertigten Stühle im Produktangebot haben. Im Gegenzug präsentieren Firmen wie Noblechairs mit dem Icon-Modell bereits die zweite Serie der mit Kunst- oder Echtlederbezug besonders edel wirkenden Gaming-Stühle. Dazu kommen Sondermodelle wie Vertagears Triigger-Reihe (275/370), die ein alternatives Desgin bieten, bei denen die Ergonomie im Fokus steht und bei denen die Wippmechanik und Höhenverstellung per Trigger in der Armlehne bedient wird. Wie Sie sehen, tut sich auf dem Gaming-Chair-Markt Einiges und wir haben uns die aktuelle Sommerkollektion ins Testlabor geholt.

NOBLECHAIRS ICON: Sehr bequemer Testsieger mit hoher Qualität. Noblechairs neuer Icon präsentiert sich mit einer sehr guten Ausstattung sowie hohen Fertigungsqualität. Das pulverbeschichtete Fußkreuz ist aus Alu, die 60-mm-Rollen können gegen Modelle mit automatischer Feststellfunktion getauscht werden (siehe Extrakasten) und auch die bei Neigung feststellbare Wippmechanik (11°) hat nur minimales Spiel. Die gute Verarbeitungsqualität zeigt sich auch bei der Sitzfläche und der Lehne: Das Kaltschaumpolster des Sitzes liegt auf einem Elastikgurt (hinten) sowie auf zwei Stahlstreben auf. Das harte Rückenlehnenpolster wird von einer Metallrahmenstreben-konstruktion gestützt. Zusätzlich ist der PU-Kunstlederbezug an den Kontaktflächen perforiert und mit Nähten verziert. Das verbessert an heißen Tagen den Sitzkomfort, da man weniger schwitzt.

Die Dichte der Kaltschaumpolsterung von 55 % sorgt zwar für harte Kontaktflächen an Lehne und Sitz, trotzdem ist der Gaming-Stuhl sehr ergonomisch und bequem. Das gilt auch für Spieler mit höherem Gewicht, da deren Gesäß und Rücken nicht zu weit in den Noblechairs Icon einsinkt. In der Gamer-Haltung sitzt man ebenfalls

Corsair T1 Race: Preis-Leistungs-Tipp mit wenig Schwächen

Das Plastikfußkreuz und die simple Wippmechanik sind die Mankos bei der Ausstattung und gleichzeitig die größten Kritikpunkte an Corsairs T1 Race. Beim Komfort und der Ergonomie dagegen punktet Corsairs Gaming-Stuhl-Debütant.



Das mittelharte Sitzpolster des Corsair T1 Race wird von drei Elastikbändern und zwei Stahlstreben gestützt. Das macht den Stuhl sehr komfortabel, weil sich die Polsterung so besser an die Gesäßform anpassen kann.





Ein Ausstattungshöhepunkt des T1 Race bilden die Nylonrollen, die an Rollerblades erinnern. Das Fußkreuz aus Hartplastik sowie eine einfache Wippmechanik sind dagegen Features, die im Vergleich dazu zu schlicht ausfallen.



Sharkoon Skiller SGS3: Komfortabel und gut ausgestattet

Rollen mit Bremsen, eine wertige Wippmechanik und sogenannte 4D-Armlehnen: Bei der Ausstattung des bezahlbaren und bei passender Gesäßgröße auch sehr bequemen Skiller SGS3 lässt sich Sharkoon nicht lumpen.

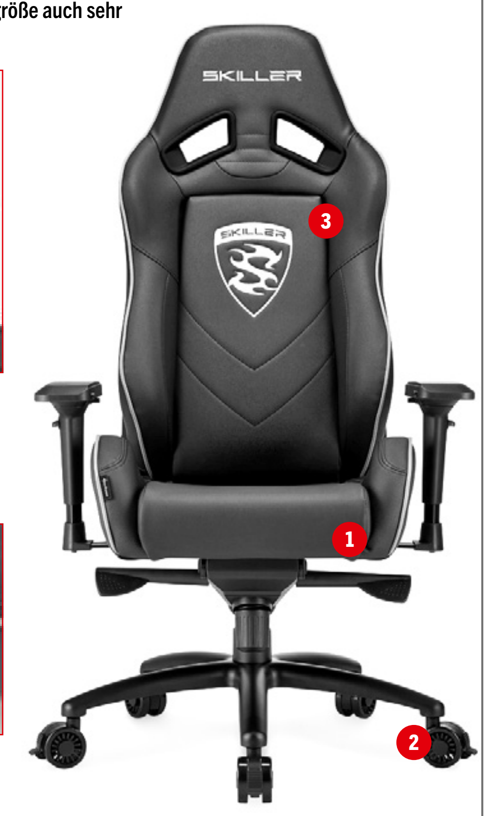


Das mit Kunstleder bezogene, mittelharte Polster liegt auf einem Elastikband sowie drei Querstreben aus Stahl auf, an denen auch die Armlehnen sowie die Höhenverstellung und Wippmechanik montiert werden.



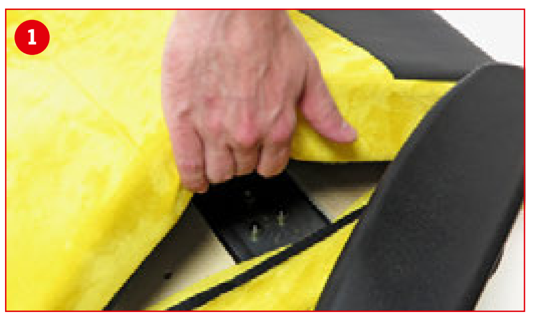


Die 75-mm-Rollen (Durchmesser) verfügen über einen Feststellmechanismus. Die Polsterung der Rückenlehne liegt nicht auf Elastikbändern, sondern auf zwei gebogenen, am Stahlrahmen befestigten Längsstreben auf.



Speedlink Regger Gaming Chair: Auffällig und bequem

Speedlinks Regger Gaming Chair macht optisch mit seinem quietschgelben Stoffbezug auf sich aufmerksam. Die Ausstattung ist allerdings unspektakulär, dafür passen der Sitzkomfort und die Ergonomie.



Elastikbänder und Stahlverstrebungen kann man bei einem Gaming-Stuhl der 200-Euro-Klasse nicht erwarten. Stattdessen liegt das Sitzpolster des Speedlink Regger auf der Armlehnenhalterung und zwei Holzbrettern auf.





Der Hebel für Höhenverstellung und Wippmechanik erlaubt nur eine Arretierung, wenn diese sich nicht in der Neigungsposition befindet. Das Fußkreuz ist aus Hartplastik, vier Elastikbänder stützen das Lehnenpolster.

Noblechairs Icon Gamingstuhl: Edel, bequem, ergonomisch

Noblechairs neues Modell Icon überzeugt nicht nur mit einer hohen Qualität, gelungener Ausstattung und seiner harten, aber bequemen Polsterung. Hier gefällt auch die Ergonomie, die in der typischen Gamer-Haltung noch durch 4D-Armstützen und ein flaches Lendenstützkissen spürbar optimiert wird.



Die Perforation im Kunstlederbezug verbessert das Sitzgefühl an heißen Tagen und für die in jeder Position feststellbare Wippmechanik ist ein Hebel vorhanden. Die Rahmenkonstruktion mit Streben und Elastikgurt (Sitz) respektive drei Querstreben aus Stahlrohr (Lehne) zeugen von der hohen Fertigungsqualität. Das harte Polster (55 % Dichte) unterstützt die sehr gute Ergonomie.







sehr komfortabel, da die Armlehnen in alle Richtungen bewegt werden können und die Lehne mit ihrem harten Polster den Rücken und die Lende auch ohne den Einsatz eines Kissens sehr gut stützt.

VERTAGEAR TRIIGGER 275: Sehr ergonomischer Designer-(Büro) Stuhl auch für Gamer. Der aus 275 Teilen zusammengesetzte Triigger 275 ist ein Bürostuhl mit eigenwilligem Design und einer Spezialausstattung. Der Bezug besteht aus atmungsaktivem TPEE-Mesh-Material und Kalbsleder-Elementen, die nur in der Höhe verstellbaren Armlehnen sind mit Abzügen bestückt. Mit den Triggern bedienen Sie die Höhenverstellung (rechts) und die mit zwei starken Federn arbeitende Wippmechanik (links), deren Widerstand per Kurbel geregelt wird. Ebenfalls speziell sind die leisen, gedämmten Hub-losen Räder. Zur weiteren Spezialausstattung gehören die in der Tiefe mit 50 cm bis 54 cm Abstand zur Lehne anpassbare Sitzfläche sowie die in drei Stufen in der Höhe verstellbare Lehne mit integrierter Lendenstütze.

Von den nur in der Höhe verstellbaren Armstützen und der aufgrund der Koppelung mit der Wippfunktion von 90° bis 145° neigbaren Rückenlehne abgesehen, bietet der Vertagear Triigger 275 viele Einstellmöglichkeiten, die Ergonomie anzupassen und zu optimieren. Der Sitzkomfort des weich gespannten Gitternetzbezuges ist keinesfalls schlecht, aber gewöhnungsbedürftig. Während die Bespannung im mittleren Bereich viel nachgibt, drückt das harte Polster, das den Stoffspannbezug auf dem Alurahmen fixiert, beim Sitzen spürbar und für einen Teil der Probesitzer sogar zu sehr.

CORSAIR T1 RACE: Erfolgreicher Gaming-Stuhl-Debütant mit attraktivem Preis. Beim ersten Blick auf die Basis des Corsair T1 Race fallen sofort die speziellen Nylonrollen auf, die an Rollerblades erinnern und sehr leichtgängig sind. Das Fußkreuz ist im Gegenzug unspektakulär aus Hartplastik gefertigt. Dafür gibt es genauso Kritik wie für die einfache, nur in der Grundstellung fixierbare Wippmechanik. Die Qualität des Oberbaus dagegen überzeugt. Die Kaltschaumpolsterung liegt auf einer Stahlrahmenkonstruktion mit zwei Querstreben und drei Elastikbändern (Sitz) respektive eines an den Rändern mit einem Rahmen

aus steifem Formschaum verstärkten Stahlgerüsts (Lehne) auf. Der PU-Kunstlederbezug ist mit einem Carbon-Look (Rückseite Lehne) und einem gestickten Muster (Kontaktflächen) verziert und die Armlehnen mit Carbon-Optik lassen sich in der Höhe und auf der horizontalen Ebene verstellen. Ein Kissen zum Stützen des Kopfes sowie ein flach geformtes Lendenstützkissen gehören zum Lieferumfang.

Damit Spieler mit einer Größe von mehr als 1,80 Meter den T1 Race nutzen können, ist die Sitzfläche um 10 cm erhöhbar. Die mit 95 cm ausreichend lange Rückenlehne kann von 90° bis 180° (!) geneigt werden. Zusammen mit den vielfältig verstellbaren Armlehnen lässt sich so eine Sitzposition einrichten, die dank mittelharter Polster auch in der Gamer-Haltung sehr bequem und ergomisch ist. Leider gilt das nicht für jede Körperform. Corsairs T1 Race verfügt nämlich über sehr ausgeprägte Stützwangen an Sitz und Rückenlehne, die dem Bereich vom Becken bis unterhalb der Schulterblätter einen firmen Halt geben. Den nimmt man entweder als angenehm stützend oder einzwängend wahr. Spieler mit einem breiten Rücken oder mit ein paar Kilos zu viel sollten besser sofort zum Noblechairs Icon greifen.

SHARKOON SKILLER SGS3: Bezahlbar, sehr gut ausgestattet, aber zu kleine Sitzfläche. Die Ausstattung, mit der Sharkoon seinen Gaming-Chair-Erstling bestückt, fällt in Anbetracht des Preises von ca. 285 Euro sehr gut aus. Der Skiller SGS3 verfügt über 75-mm-Rollen mit Feststellfunktion, Vier-Wege-Armstützen, eine nicht nur in der Nullstellung fixierbare Wippmechanik, eine sehr ordentlich verarbeitete Sitzfläche und Lehne sowie ein Kissen für den Kopf und die Lende. Die Polsterung der Sitzfläche fällt mittelhart (60-65 kg/m^3) aus, drückt sich vorn aufgrund des Spanngurtes jedoch weiter durch als hinten, wo sich die Metallstreben befinden. Dabei ist die Auflagefläche für das Gesäß insgesamt recht klein dimensioniert, sodass Spieler mit breitem Becken an die Seitenwangen stoßen und das Hinterteil dann in die Sitzfläche gepresst wird.

Auch bei der Tiefe hätten ein paar Zentimeter mehr nach vorn der Sitzfläche nicht geschadet. Setzt man das Lendenkissen zur Verbesserung der guten Ergonomie ein, rutschen gerade längere Beine weiter nach vorn, sodass der Ober-

LC-Power LC-GC-2: Der solide Spartipp

Der LC-GC-2 lässt den Konkurrenten Speedlink Regger im Kampf um die Sparfuchs-Empfehlung knapp hinter sich. Die Wertung ist zwar gleich, bei Preis und Ausstattung hat der LC-GC-2 aber die Nase vorn.





Die Lehnenkonstruktion besteht aus einem Stahlrahmen mit drei Elastikbändern. Anders als die Basis des Speedlink Regger ist das Fußkreuz des LC-Power LC-GC-2 aus Metall gefertigt. Bei der Wippmechanik entscheidet sich LC-Power für die einfache Variante ohne Extrahebel.





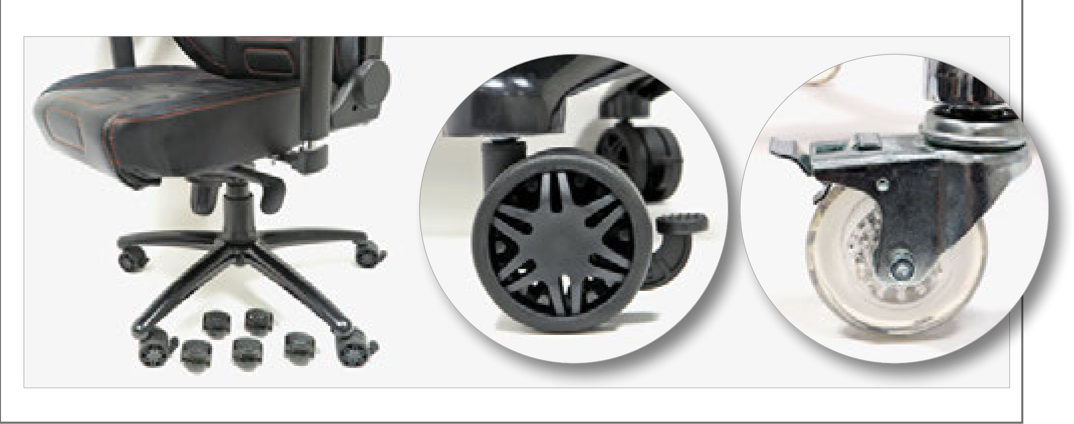
Wie beim Spartipp-Konkurrenten muss die Sitzkonstruktion ohne Elastikbänder und Stahlstreben auskommen. Auch hier liegt das Polster, dessen Dichte etwas zu gering ausfällt, auf zwei durch die Armlehnehalterung getrennten Holzplatten.

Pimp my Chair: Gasdruckfeder austauschen und Rollen wechseln

Optische Aufwertung per Rollerblade-Rollen oder eine neue Gasdruckfeder für eine verringerte Sitzhöhe. Mittlerweile lassen sich Gaming Chairs sogar tunen und modifizieren.

Die Gaming-Stuhl-Hersteller Noblechairs, AKracing und Maxnomic (Need for Seat) bieten für ihre aktuelle Kollektion auch Zubehör an. Dazu gehören nicht nur Armlehnen und Kopf-/Lendenkissen, sondern auch Austausch-Gasfedern zur Erhöhung/Verringerung der Sitzhöhe, Hartbodenrollen mit Feststellfunktion (Noblechairs/Maxnomic) oder die angesagten Rollerblade-Rollen (AKracing/Maxnomic). Um zu testen, wie einfach der Rollenwechsel vonstatten geht, haben wir den Maxnomic Need for Seat Office Comfort (fünf Sterne, Test in PCGH 08/2017), den unser Tester seit einem Jahr nutzt, mit neuen Rollen bestückt. Während der Wechsel von den Standardrollen auf die für 35 Euro im Maxnomic-Webshop (www.needforseat.de) erhältlichen Felgenrollen mit Feststellfunktion (Bild 1/2) sehr einfach ist, muss man beim Umstieg auf die sogenannten SQ-Rolls (rechtes Bild) mehr Zeit einplanen.

Möchte man, wie in unserem Beispiel, seinen Maxnomic-Stuhl mit den SQ-Rolls ausstatten, muss das reguläre Fußkreuz gegen die sogenannte HD-Base (ein spezielles Fußkreuz aus Alu mit zusätzlichen Verstrebungen) ausgetauscht werden, die für einen Gesamtpreis von 90 Euro zum Lieferumfang der SQ-Rolls gehört. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass die SQ-Rolls den Stuhl um ca. 5 cm erhöhen und nicht für weiche Böden geeignet sind. Dabei muss die Gasfeder ausgebaut werden, die man im Idealfall mit einem Gummihammer löst. Maxnomic ist übrigens der einzige Anbieter, der gleich drei Gasfedern (Einzelpreis: 20 Euro) im Angebot hat, mit denen man die Sitzhöhe von Small (48 bis 53 cm) über Medium (52 bis 62 cm) bis Large (55 bis 65 cm) selber anpassen kann.



schenkel zu weit über die vordere Kante der Sitzfläche herausragt. Die Lehnenpolsterung ist dagegen hart und stützt den Rücken gut. Das mitgelieferte Lendenkissen und die in der Höhe sowie in der horizontalen Ebene anpassbaren Armstützen garantieren eine optimale Sitzposition in der Gamer-Haltung, bei der beide Unterarme zur Bedienung der Tastatur und Maus komfortabel aufliegen.

LC-POWER LC-GC-2: Komfortabel, sehr preiswert und sogar solide ausgestattet. Die Abstriche, die man beim Preis von 200 Euro bei unserem Spartipp machen muss, halten sich in Grenzen. Auf der Habenseite stehen ein Fußkreuz aus Stahl, eine Höhenverstellung (6 cm), eine Wippmechanik, die sich nur in der Null-Grad-Position arretieren lässt und nur in der Höhe verstellbare Armstützen. Dazu kommt die Stahlrahmenpolsterkonstruktion, bei welcher der mit teilperforiertem Kunstleder bezogene Kaltschaum auf zwei durch eine Metallstrebe getrennten Holzplatten (Sitzfläche) sowie auf dem Rahmen mit drei Elastikbändern (Lehne) aufliegt. Auf Vier-Wege-Armstützen (4D-Armlehnen) oder eine Konstruktion, bei der das Sitzpolster wie beim Noblechairs Icon oder Corsair T1 Race auf einer Kombination aus Elastikband und Stahlstreben respektive einer Stahlplatte in der Mitte des Rahmens aufliegt, muss man in der Preiskategorie um 200 Euro verzichten.

Trotz der Abstriche sitzt man im LC-Powers LC-GC-2 bequem, wenn einem die weichen Polster von Sitz und Lehne gefallen. Dabei bereiten weder die Sitzflächengröße noch die Lehnenbreite im Schulterbereich Probleme und auch Spieler mit breitem Becken und/oder breiter Schulter brauchen nicht befürchten, dass die Stützwangen den Sitzkomfort einschränken. Obwohl sich die Armlehnen nur bedingt an die Position der Unterarme anpassen lassen, ermöglicht der LC-GC-2 auch in der Gamer-Haltung (90° Winkel zwischen der Lehne und der Sitzfläche) eine ergonomische Sitzhaltung, die durch das mitgelieferte Lendenkissen durchaus noch verbessert wird.

GAMING-STÜHLE
Testtabelle
mit 17 Wertungskriterien

	PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 09/2017 ★★★★★		PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 09/2017 ★★★★½
Modell	**Icon (NBL-ICN-PU-BLA)**	**Triigger 275 Gaming-Stuhl (VG-TL275)**	**T1 Race**
Hersteller (Vertrieb)/Webseite	Noblechairs (Caseking)/www.noblechairs.com	Vertagear (Caseking)/www.vertagear.com	Corsair/www.corsair.com
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1633024	www.pcgh.de/preis/1545031	www.pcgh.de/preis/1625901
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 370,–/3+	Ca. € 600,–/4	Ca. € 300,–/2+
Ausstattung:			
Gesamthöhe (mit Basis)	Ca. 128 cm bis 138 cm	Ca. 98,8 cm bis 120,0 cm	Ca. 127 cm bis 137 cm
Breite (auf Schulterhöhe; auf Beckenhöhe)/Höhe Rückenlehne	Ca. 39 cm; ca. 52 cm/ca. 86 cm	Ca. 44,5 cm; ca. 47,8 cm/ca. 57,5 bis 61,5 cm	Ca. 56,0 cm; ca. 46,5 cm/ca. 95,0 cm
Breite (Außenmaß; Innenmaß)/Tiefe Sitzfläche	Ca. 51 cm; 34 cm/ca. 49 cm	Ca. 50 bis 54 cm; ca. 60 bis 69 cm/ca. 50 bis 54 cm	Ca. 52,0 cm; 31,0 (hinten) bis 36,5 cm (vorne)/ ca. 49,0 cm
Gesamtgewicht	28 kg	21 kg	24 kg
Material Fuß/Rollen/Rahmen/Polsterung/Bezug	Aluminium/Nylon und Polyurethan/Stahlrohr mit einem Elastikband und zwei Stahlstreben (Sitz) und Stahlrohr mit Querstreben (Lehne)/Kaltschaum/PU-Kunstleder (Stärke: 1,5 mm)	Aluminium (Guss)/Hartplastik/Aluminium (Rohr)/ TPEE Mesh/PET (Gitternetzbezug)/Kalbsleder (partiell)	Kunststoff (Nylon)/Nylon/Stahlrohr mit drei Elastikbändern und zwei Stahlstreben (Sitz) und Stahlrohr mit Rahmen aus sehr formfestem Kaltschaum (Lehne)/Formschaum/PU-Kunstleder (Rückseite Lehne mit Carbon-Optik)
Maximalbelastung	150 kg	155 Kg	120 kg
Weitere Extras	Kopf- und Lendenkissen, stufenlose, per Hebel blockierbare Wippmechanik (maximal 11° Neigungswinkel) mit einstellbarem Widerstand (Drehknopf), 4D-Armlehnen	TPEE-Mesh-Bezug mit Kalbslederelementen, Armlehnen mit Trigger-Funktion (Stahlseile) für Sitzhöhe und Lehnenneigung (bis 45° Winkel), Widerstand Wippmechanik per Kurbel verstellbar, höhenverstellbare Rückenlehne mit Lendenunterstützung, nabenlose Räder (65 mm)	Kopf- und Lendenkissen; stufenlose, nur in der Null-Grad-Stelllung blockierbare Wippmechanik mit einstellbarem Widerstand (Drehknopf), 4D-Armlehnen, Nylon-Rollen (Rollerblade Rollen)
Eigenschaften			
Zusammenbau	Einfach	Sehr einfach	Einfach
Geeignet für Körpergröße	180 bis 190 cm (Angabe Hersteller)	Bis maximal 190 cm (keine Herstellerangabe)	Bis maximal 195 cm (keine Herstellerangabe)
Verarbeitung Fuß/Höhenverstellung/Sitzfläche/Lehne	Sehr gut/sehr gut/sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut/sehr gut/sehr gut	Gut/gut/sehr gut/sehr gut
Anpassbare Rückenlehne (Winkel)	Gut (kann von 90° bis 135° verstellt werden)	Gut (kann nur von 90° bis 145° verstellt werden)	Sehr gut (kann von 90° bis 180° verstellt werden)
Armlehnen verstellbar (Höhe/drehbar/vertikal/horizontal)	Ja (sechsstufig)/ja/ja/ja	Ja (achtstufig)/ja/nein/nein	Ja (sechsstufig)/ja/ja/ja
Sitzflächenhöhe verstellbar/Gasfeder für eine erhöhte oder verringerte Sitzhöhe erhältlich?	Ja, stufenlos per Drucklufttheber (10 cm Hub)/ja, 1,5 cm kürzere Gasfeder erhältlich	Ja, stufenlos per Drucklufttheber (9 cm Hub)/nein	Ja, stufenlos per Drucklufttheber (10 cm Hub)/ nein
Leistung			
Polsterhärte	Hart (verformungsresistenter Kaltschaum mit 55 Prozent Dichte. Gleichmäßiger Widerstand auf der kompletten Sitzfläche und Lehne)	Weich (keine Polsterung, sondern gespannter Gitternetzbezug aus TPEE/TPE; der Widerstand variiert mit dem Belastungsgewicht; die Polsterung ist am Rand spürbar härter)	Mittelhart (14 kg/m³ [Herstellerangabe]; Sitzpolster sinkt auf den Elastikgurten nicht zu sehr ein, das etwas harte Lehnenpolster stützt den Rücken sehr gut)
Standfestigkeit/Rolleigenschaften/alternative Rollen erhältlich	Sehr gut/sehr leichtgängig/ja, Hartbodenrollen (60 mm) mit automatischer Feststellfunktion	Sehr gut/sehr leichtgängig/nein	Gut/sehr leichtgängig
Sitzkomfort/Ergonomie/Anpassungsmöglichkeiten Ergonomie	Sehr bequem/sehr gut/gut bis sehr gut	Bequem/sehr gut/sehr gut	Sehr bequem/gut bis sehr gut/gut
Komfort Gamer-Haltung mit Maus und Tastatur	Sehr bequem (90-Grad-Stellung Lehne und optimale Anpassung Armlehne, optionales Zusatzkissen für die Lende)	Bequem (90-Grad-Stellung Lehne, Lehnen- und Sitzposition anpassbar, Armlehne nur höhenverstell- aber nicht verschiebbar, integrierte Lendenstütze, die jedoch im Lendenbereich drückt)	Sehr bequem (90-Grad-Stellung Lehne und optimale Anpassung Armlehne, optionales Zusatzkissen für die Lende)
FAZIT	⊕ Verstellmöglichkeiten Armlehne ⊕ Verarbeitung/Ausstattung/Sitzkomfort ⊕ Sehr komfortabel bei der Gamer-Haltung	⊕ Sehr gute Anpassungsmöglichkeiten für Ergonomie ⊕ Ausstattung, Fertigung mit wenig Hartplastik ⊖ Spannbezug ist weich/Lendenstütze drückt leicht	⊕ Fertigungsqualität von Lehne und Sitz ⊕ Sehr bequem und ergonomisch in der Gamer-Haltung ⊖ Kunststoff-Fußkreuz/einfache Wippmechanik
	Wertung: ★★★★★	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★★½

SPEEDLINK REGGER GAMING CHAIR YELLOW: Auffällig gelb, günstig und mit gutem Sitzkomfort. Der gelbe Stoffbezug macht den Regger Gaming Chair neben Vertagears Triigger 275 zum optisch auffälligsten Sitzmöbel im Test. Die Ausstattung des Regger ist dagegen durchschnittlich, entspricht aber dem, was man von einem 200-Euro-Gaming-Stuhl erwartet. Beim nur aus Hartplastik gefertigten Fußkreuz zeigt sich Speedlink sparsam, beim Material für den Bezug von Sitzfläche und Rückenlehne entscheidet man sich im Gegenzug größtenteils für einen Stoff, der an Wildlederimitat erinnert. Bei der Sitzfläche des Speedlink Regger kommt für die Polsterauflage dieselbe Konstruktion wie bei LC Powers Gaming-Stuhl zum Einsatz. Das mittelharte Kaltschaumpolster der Lehne liegt auf dem mit vier Elastikbändern versehenen Stahlrahmen auf. Darüber hinaus verfügt der Speedlink Regger nur über eine simple Wippmechanik.

Da die Polster eine mittlere Härte besitzen und der Bezug sich weich anfühlt, sitzen Spieler im Regger Gaming Chair bequem. Die Ergonomie geht dank der auch beim Einsatz des Lendenkissens ausreichend breiten und tiefen Sitzfläche sowie der vier Elastikbänder in der Lehne ebenfalls in Ordnung. Das gilt jedoch nur für eine Körpergröße bis 1,80 Meter und Nutzer mit durchschnittlich langen Beinen, da das Stützkissen für die Lenden das Becken schon ein Stück nach vorn schiebt. Für eine optimale Sitzposition beim Spielen fehlen jedoch die in der horizontalen Position verstellbare Armlehnen. ❑

FAZIT

Gaming-Stühle

Unser Testsieger, der Noblechairs Icon, ist ein Fünf-Sterne-Gaming-Stuhl, in dem auch Spieler mit 1,95 m Größe oder mehr Körperfülle sehr bequem und ergonomisch sitzen. Vertagears Triigger 275 ist der Ergonomie-Sieger, bietet aber dank seines Stoffbezuges aus Stoff einen eher speziellen Sitzkomfort. Wer im engen Schalensitz des Cosair T1 Race komfortabel sitzt, erwirbt ein preis- und gleichzeitig empfehlenswertes Modell mit guter Ergonomie. Sparfüchsen raten wir zum LC-Power LC-GC-2.

GAMING-STÜHLE

Testtabelle mit 17 Wertungskriterien

PC Games SPARTIPP Ausgabe 09/2017

Modell	Skiller SGS3	Gaming Stuhl (LC-GC-2)	Regger Gaming Chair Yellow
Hersteller/Vertrieb	Sharkoon/www.sharkoon.com	LC-Power/www.lc-power.com	Speedlink/www.speedlink.de
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1624169	www.pcgh.de/preis/1389703	www.pcgh.de/preis/1384376
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 285,–/2–	Ca. € 200,–/2+	Ca. € 230,–/3
Ausstattung:			
Gesamthöhe (mit Basis)	Ca. 130 cm bis 137 cm	Ca. 130 cm bis 136 cm	Ca. 123 cm bis 131 cm
Breite (auf Schulterhöhe; auf Beckenhöhe)/Höhe Rückenlehne	Ca. 49 cm; ca. 48 cm/ca. 85 cm	Ca. 56,5 cm; ca. 49,5 cm/ca. 81,0 cm	Ca. 56 cm; ca. 47 cm/ca. 81cm
Breite (Außenmaß; Innenmaß)/Tiefe Sitzfläche	Ca. 53 cm; 38 cm/ca. 50 cm	Ca. 53,5 cm; 42,0 cm/ca. 54,0 cm	Ca. 52 cm; 42 cm/ca. 50 cm
Gesamtgewicht	25 kg	20,5 kg	20 kg
Material Fuß/Rollen/Rahmen/Polsterung/Bezug	Aluminium (Guss)/Hartplastik/Stahlrohr mit einem Elastikband und zwei Stahlstreben (Sitz) und Stahlrohr mit zwei Längsstreben aus Stahl (Lehne)/Formschaum/Kunstleder	Stahl (Guss)/Hartplastik/Stahlrohr mit Stahlstrebe und Spanplatte (Sitz) und Stahlrohr mit zwei Elastikbändern (Lehne)/Hartschaum/PU-Kunstleder	Hartplastik/Hartplastik/Stahlrohr mit Stahlstrebe und Spanplatte (Sitz) und Stahlrohr mit vier Elastikbändern (Lehne)/Hartschaum/Kunstleder (Sitzfläche vorn) und Stoff
Maximalbelastung	120 kg	150 kg	150 kg
Weitere Extras	Kopf- und Lendenkissen, stufenlose, per Hebel blockierbare Wippmechanik (maximal 14° Neigungswinkel) mit einstellbarem Widerstand (Drehknopf), große Rollen (75 mm Durchmesser) mit Bremsfunktion, 4D-Armlehnen	Kopf- und Lendenkissen, stufenlose, nur in der Null-Grad-Stelllung blockierbare Wippmechanik mit einstellbarem Widerstand (Drehknopf)	Kopf- und Lendenkissen; stufenlose, nur in der Null-Grad-Stellung blockierbare Wippmechanik mit einstellbarem Widerstand (Drehknopf)
Eigenschaften			
Zusammenbau	Einfach	Etwas zeitaufwendig (Lehnen müssen montiert werden)	Einfach
Geeignet für Körpergröße	Bis maximal 190 cm (Angabe Hersteller)	Bis maximal 180 cm (keine Herstellerangabe)	Bis maximal 180 cm (Angabe Hersteller: 170 bis 190 cm)
Verarbeitung Fuß/Höhenverstellung/Sitzfläche/Lehne	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut/gut/gut	Gut bis sehr gut/gut/gut/gut	Gut/gut/gut/gut
Anpassbare Rückenlehne (Winkel)	Sehr gut (kann von 90° bis 160° verstellt werden)	Gut (kann von 90° bis 140° verstellt werden)	Sehr gut (kann von 90° bis 165° verstellt werden)
Armlehnen verstellbar (Höhe/drehbar/vertikal/horizontal)	Ja (sechsstufig)/ja/ja/ja	Ja (fünfstufig)/ja/nein/nein	Ja (sechsstufig)/ja/nein/nein
Sitzflächenhöhe verstellbar/Gasfeder für eine erhöhte oder verringerte Sitzhöhe erhältlich?	Ja, stufenlos per Druckluftheber (7,5 cm Hub)/nein	Ja, stufenlos per Druckluftheber (6 cm Hub)/nein	Ja, stufenlos per Druckluftheber (8 cm Hub)/nein
Leistung			
Polsterhärte	Mittelhart (60–65 kg/m³ [Herstellerangabe]; Polster gibt am vorderen Bereich dank Spanngurt mehr nach)	Weich (Die Polsterung hat eine geringe Dichte und liegt auf zwei Spanplatten und Metallstreben [Sitz]/auf dem Stahlrahmen mit zwei Elastikbändern [Lehne] auf)	Mittelhart (Die Polsterung hat eine mittlere Dichte und liegt auf zwei Spanplatten und einer Metallstrebe [Sitz]/auf dem Stahlrahmen mit drei Elastikbändern [Lehne] auf)
Standfestigkeit/Rolleigenschaften/alternative Rollen erhältlich	Sehr gut/sehr leichtgängig/nein	Gut/leichtgängig	Gut/sehr leichtgängig
Sitzkomfort/Ergonomie/Anpassungsmöglichkeiten Ergonomie	Bequem/gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Bequem/gut/gut	Bequem/gut/gut
Komfort Gamer-Haltung mit Maus und Tastatur	Sehr bequem (90-Grad-Stellung Lehne und optimale Anpassung Armlehne, optionales Zusatzkissen für die Lende)	Bequem (90-Grad-Stellung Lehne und Höhenverstellung Armlehne, Armlehne nicht verschieb- oder drehbar, optionales Zusatzkissen für die Lende)	Bequem (90-Grad-Stellung Lehne und Höhenverstellung Armlehne, Armlehne nicht verschieb- oder drehbar, optionales Zusatzkissen für die Lende)
FAZIT	⊕ Sehr gute Standfestigkeit/Rollen mit Bremse ⊕ Verstellmöglichkeiten Armlehne ⊖ Sitzpolster nicht gleichmäßig hart/zu schmal	⊕ Ordentliche Ausstattung bei günstigem Preis ⊕ Bequem bei der Gamer-Haltung ⊖ Dichte Sitzpolster/Armlehne nur höhenverstellbar	⊕ Dichte Sitzpolster/Bezüge aus Stoff ⊕ Bequem bei der Gamer-Haltung ⊖ Armlehne nur höhenverstellbar/Fußkreuz aus Plastik
	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★½☆	Wertung: ★★★½☆

Am Eingang der Weta Cave wartet dieser Troll auf Besucher. Aber keine Angst, er beißt nicht.

Hinter den Kulissen bei Weta

Von: Christine Brunner/ Sascha Lohmüller

Auf nach Neuseeland! In der Heimat des Rugby besuchten wir die Special-Effects-Profis von Weta Workshop.

Anlässlich der DVD-Premiere von *Ghost in the Shell* wurden wir von der Special-Effects-Schmiede Weta Workshop nach Wellington in Neuseeland eingeladen, um mehr über die Entstehung des Science-Fiction-Thrillers zu erfahren.

Rupert Sanders' *Ghost in the Shell* ist die Realverfilmung der gleichnamigen Manga-Vorlage und des Kult-Anime von Mamoru Oshii aus dem Jahr 1995. Dementsprechend hoch waren die Erwartungen an diese Neuinterpretation der komplexen, melancholischen Geschichte.

Scarlett Johansson spielt den Major, einen weiblichen Cyborg mit einem technisch optimierten, künstlichen Körper und menschlichem Gehirn. Sie ist der „Ghost in the Shell", ein menschlicher Geist in einer Maschine. Major arbeitet bei der Eliteeinheit Section 9 in der Terrorbekämpfung und findet bei einem Einsatz Spuren ihrer menschlichen Vergangenheit. Sie begibt sich auf die Suche nach ihrer Identität und findet heraus, dass ihre Erinnerungen gehackt wurden. Hinzu kommen noch existenzielle Fragen wie: Wo hört das Menschsein auf und wo fängt die Maschine an?

Dass dieser Science-Fiction-Cyberpunk-Streifen zu 90 % in Neuseeland gefilmt wurde, hat uns wirklich überrascht. Denkt man an Neuseeland kommen einem ja eher grüne Hügel und atemberaubende Landschaften in den Sinn als düstere, futuristische Großstädte. Doch wenn man ehrlich ist: Alles, was man heutzutage braucht, um einen Science-Fiction-Blockbuster zu drehen, sind riesige Studios, professionelle Kulissenbauer und gute Special-Effects-Leute. Und davon gibt es in Neuseeland auf jeden Fall mehr als genug.

WETA – EXPERTEN MIT ERFAHRUNG

Weta Workshop ist eine hochspezialisierte Requisitenwerkstatt, in der Filmausstattung wie Kostüme, Masken, Waffen, Modelle und Kulissen



Die Victoria Street im Herzen von Wellington diente als Filmkulisse für *Ghost in the Shell*.



Und so fernöstlich sah die Straße dann im Film aus. Rechts am Rand erkennt man noch das Vordach der Mall.



Orks! Das würde Captain Obvious aka Legolas wohl jetzt rufen. Auch für die *Hobbit*-Filme stellte Weta die Requisiten her.


Foto: Weta Workshop


Der Suit des Majors ist im Film zwar mit allerlei Spezialeffekten verbunden, die physische Variante trug Scarlett Johansson allerdings auch während der gesamten Dreharbeiten. Neben Matt Hopkins arbeitete auch Costume Technician Flo Foxworthy (oben) am Anzug mit.

gefertigt werden. Hier entstanden unter anderem das Design und die physische Ausstattung für *Avatar*, *King Kong* sowie die Trilogien *Der Herr der Ringe*, *Der Hobbit* und *Narnia*. Für alles, was sich real nicht bauen lässt, gibt es bei Weta noch eine zweite Abteilung: Weta Digital ist sozusagen der digitale Bruder von Weta Workshop. Das alte Handwerk der Kostümbildner und Set-Designer ist in Hollywood gefragter denn je, aber ohne digitale Effekte und 3D-Animation kommen die meisten Filme heute eben nicht mehr aus.

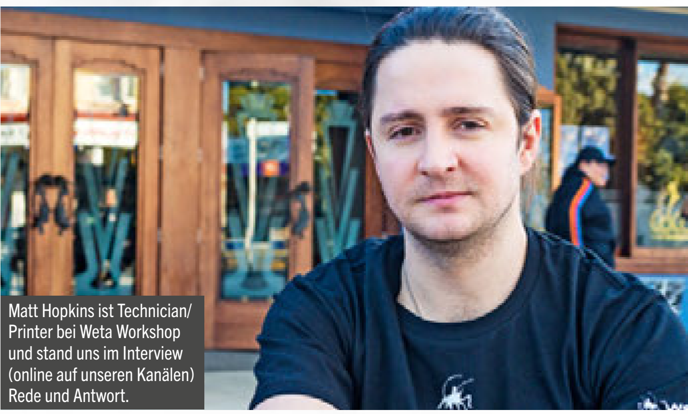
Die ersten großen TV-Produktionen, die von Weta Workshop ausgestattet wurden, waren *Hercules* und *Xena*. Doch die Liste der preisgekrönten Hollywoodfilme und TV-Projekte, an denen Weta gearbeitet hat, ist lang. So hat sich Peter Jacksons kleine hauseigene Filmwerkstatt im verschlafenen Neuseeland über die Jahre zu einem weltweit führenden Anbieter für Special-Effects gemausert.

Schon kurz nach unserer Landung in Wellington ist Weta allgegenwärtig: In der Flughafenhalle empfängt uns Gandalf. Die lebensgroße Figur des Zauberers reitet auf einer von zwei riesigen Adlerfiguren mit 15 Metern Spannweite, die dort unter der Decke hängen (siehe Foto auf der nächsten Seite). Diese imposanten Skulpturen stammen auch aus der Werkstatt von Weta. Nach einer kurzen Fahrt mit dem Taxi finden wir uns mitten in einem Wohngebiet im Stadtteil Miramar wieder. Als wir die drei zu Stein erstarrten Trolle vor dem Eingang sehen, wissen wir, dass wir am richtigen Ort sind. Dies ist die Pilgerstätte für Filmfans: die Weta Cave.

ERFAHRENE KÜNSTLER BEI DER ARBEIT

Nach einer kurzen Tour durch die heiligen Hallen von Weta Workshop wird klar: Hier sind echte Künstler am Werk. Mit viel Liebe zum Detail wird hier modelliert, geschnitzt, geschweißt und bemalt. Nur wenige der Workshop-Technicians haben eine formelle Ausbildung für das, was sie hier tun. Weta stellt gerne kreative Nerds ein, die eine Leidenschaft dafür haben, Dinge zu basteln.

In allen Kostümen und Kulissen, die hier entstehen, steckt enorm viel Arbeit: Alleine für *Ghost in the Shell* hat Weta Workshop in mehr als 71.000 Arbeitsstunden über 2.700 Requisiten, Kostümelemente und Körperteile für die Mensch-Maschine-Hybriden gefertigt. Regisseur Rupert Sanders und sein Team aus Designern hatten


Matt Hopkins ist Technician/ Printer bei Weta Workshop und stand uns im Interview (online auf unseren Kanälen) Rede und Antwort.



Auch einen Shop gibt es bei der Weta Cave. Schließlich soll sich die Reise auch für Otto-Normaltourist lohnen.

Noch ein Troll. Als ob es im Internet nicht schon genug davon gäbe …

Der Eingang zur Weta Cave. Wen das Insekt wundert: Der Workshop wurde nach der gleichnamigen Heuschrecken-Familie benannt. Wieder was gelernt.

Sieht nach CGI aus, ist aber filigrane, echte Special-Effect-Arbeit: die Robo-Geishas im Film.

Am Flughafen von Wellington begrüßt uns Gandalf zusammen mit zwei Mitgliedern der Eagles. Welcome to the Hotel New Zealand.

sich entschieden, digitale Effekte wenn möglich zu vermeiden, um einen unperfekten, glaubwürdigeren Look zu erzielen. Viele der Szenen aus *Ghost in the Shell*, die eigentlich nach CGI aussehen, sind somit tatsächlich real gefilmte Modelle. Weta Workshop hat einen schier unglaublichen Aufwand betrieben, um diese Effekte zu realisieren, wie uns auch Interview-Partner Matt Hopkins (siehe PC-Games-YouTube-Kanal) bestätigen konnte.

So erhebt sich beispielsweise zu Beginn des Film Majors transparenter Körper mit dem synthetischen Skelett aus einer milchigen Flüssigkeit. Hierbei handelt es sich um einem 1:1-Abguss von Scarlett Johanssons Körper, der für den Dreh an dünnen Kabeln aufgehängt und langsam aus der Flüssigkeit gehoben wurde. Das Skelett besteht aus ca. 1.400 Einzelteilen und wurde mit einer 3D-Software am Computer gestaltet. Anschließend wurden die Teile einzeln mit einem 3D-Drucker ausgedruckt und in mühevoller Handarbeit zusammengesetzt. Über einen Monat hat das Team von Weta Workshop nur damit verbracht, Materialien und Farben für dieses Skelett zu testen, bis der Regisseur mit dem Endresultat zufrieden war.

EINMAL GEISHA MIT AIR-CONDITIONER BITTE

Eine weitere große Herausforderung waren die Geishas: Für die Masken der Geishas wurde der Kopf der japanischen Schauspielerin Rila Fukushima mit einem 3D-Scanner abgetastet. Nach dieser Schablone wurden die Gesichter der Geisha-Masken gefertigt. Das Schwierigste an den Geishas war, dass Schauspielerinnen gefunden werden mussten, deren Köpfe in diese Masken passten. Die Masken waren zudem furchtbar unbequem und hatten sogar eine Lüftung eingebaut, um es für ihre Trägerinnen etwas erträglicher zu machen.

Für die Dreharbeiten der Crash-Szene mit dem Müllwagen wurde in Wellingtons Innenstadt ein ganzer Straßenzug für drei Wochen komplett gesperrt und als asiatische Metropole umdekoriert. Filmprojekte wie *Ghost in the Shell* sind wichtig für die Wirtschaft der Region Wellington und so werden Wünsche von Filmcrews meist ganz unbürokratisch gehandhabt.

Mit *Ghost in the Shell* hat sich Rupert Sanders kein einfaches Projekt ausgesucht. Er wollte für die Realverfilmung seinen eigenen Stil finden, ohne dabei die Fangemeinde der Mangas und Anime-Filme zu enttäuschen. Wir finden, diese Gratwanderung ist ihm trotz gemischter Kritiken gut gelungen. Auch wenn die Story des Films ihre Schwächen hat, ist der Film ein visueller Rausch aus Retro-Cyberpunk und kurzweiliger Action, der sich mit Klassikern wie *Blade Runner* und *Matrix* messen kann. ❑



Nein, keine Angst, Sir Ian McKellen ist echt und keine animatronische Requisite. Diese Gandalf-Statue dient einfach nur der Zierde.